TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

AĞUSTOS 2002 • www.level.com.tr • 2002 - 08 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 3.850.000 TL (KDV DAHİL)

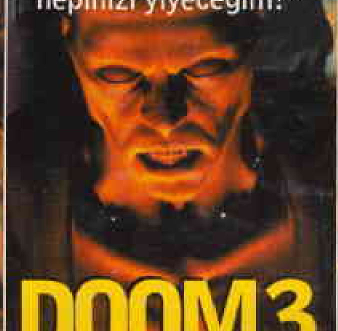


AGE OF WONDERS 2 F1 2002
FINAL FANTASY X SYBERIA
MEDAL OF HONOR FRONTLINE
MAGIC THE GATHERING ONLINE

NEVERWINTER NIGHTS

Masaüstü FRP'lerin tadını bilgisayarda verebilen ilk CRPG. Ama beklediğimiz kadar iyi mi?

"Yeni sistem almazsanız hepinizi yiyeceğim!"



DOOM 3

LEVEL CS TURNUVASI FİNAL MAÇLARI LEVEL CD'sinde

KIBRIS FİYATI: 4.850.000 TL.

İLK BAKIŞ
Black & White 2
Lionheart
Commandos 3

PC İNCELEME
Zanzarah
Grand Prix 4
Mobile Forces

KONSOL İNCELEME
Gran Turismo Concept
Worms World Party
LMA Manager 2002

TAM ÇÖZÜM
Warcraft 3
Neverwinter Nights



Pro-oyunculuk zamanı

Ülkemiz birçok açıdan geri kalmış olabilir. Ama oyunculuk konusunda böyle olduğunu kimse söylenemez. Counter Strike, Quake 3, Starcraft gibi tüm dünyada tıpkı olimpiyat oyunlarının dalları gibi kabul görmüş farklı kategorilerde rahatlıkla isim yapacak birçok oyuncumuz var. Ama bu oyuncuların şimdiye kadar yaşadıkları en büyük sorun, kendi imkanlarıyla dünya çapında bir organizasyona katılma şanslarının olmayışıydı. Bu aya kadar...

Avrupa CPL (Cyber Athletes Professional League) ile yaptığımız görüşmeler sonunda, CPL'in ilk Türkiye ayağını düzenleme sorumluluğunu Level Dergisi olarak biz üstlendik. Dört aydır İstanbul, Kıbrıs, Ankara, İzmir ve Antalya'da süren elemelerin sonunda, 32 finalis takım 11 Temmuz'da İstanbul Princess otelde bir araya geldi. 4 gün (4 gece :) süren ve görülmemiş çekişmeye sahne olan finallerin sonunda, Türkiye'yi Oslo'da yapılacak CPL Europe'da temsil edecek takım belli oldu.

Ve şimdi, 15 Ağustos'ta başlayacak çok daha büyük bir organizasyonun heyecanı sardı hepimizi. Bu yıl ikincisi düzenlenecek olan World Cyber Games'in Türkiye ayağını düzenliyoruz. Samsung'un düzenlediği ve bizim organize ettiğimiz WCG Türkiye sonunda 10 kişilik bir ekip, Counter Strike, Quake 3, Age of Kings ve FIFA 2002 dallarında bizi Kore'deki dünyanın tek oyun olimpiyatlarında temsil edecek.

Bunun ne demek olduğunu bilmem fark ediyor musunuz? Yıllardan beri anlatmaya çalıştığımız, bilgisayar oyunlarının ne kadar ciddi bir iş olabileceğini gerekli yerlere duyurma şansımız olacak. Bu işin dünyada ne kadar ciddiye alındığını, bilgisayar oyunlarının son iki yıldır sinema ve müzik sektörünün üstünde para kazandıran bir yatırım kapısı olduğunu ve belki de çok az açmazı olan ülkemizin elindeki son kozlardan biri olduğunu gerekli yerlere duyurmamız için, sesimizi amplifike edecek bu yarışmalar. Üstelik, bir de bu yarışmalarda takımlarımız başarılı olursa, işte o zaman olabilecekleri düşünürken bile bir sıcaklık sarıyor içimi.

Haydi çocuklar, oynamaya devam!

Sinan Akkol
Genel Yayın Yönetmeni

editörlerin gizli hayatı

1. Level editörünün tatil planı nedir ?
2. Dergide en sık karşına çıkan Murphy yasası hangisi ?
3. Ofisin sağlam uykucuları nasıl uyandırılıyorlar ?



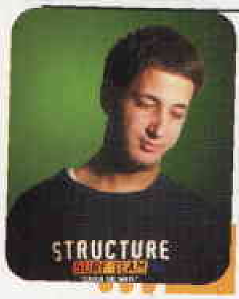
Batu

1. Üç adet olasılık var önümde: Bodrum (derginin bodrumu), Kemer (kemer sıkma politikası), Kaş (Ecevit gelir, kaşı gözü yarar)! Birini seçeceğim artık..
2. Yazılarını yetiştirmen için kalan zamanın, boş makine bulma olasılığınla doğru, bulduğun makinenin bozuk olma riskiyle ters orantılıdır!
3. Alo beyaz atlı prens hattı, Uyuyan Güzel'den sonra sizin de hizmetinizde!



Sinan

1. Aargh! Önceden plan yapmazsan böyle olur işte, tek tatil yapabileceğim zaman Ağustos başı ama gideceğim yere bile karar verecek zamanım olmadı. Dergi bittiği gece herhangi bir otobüse atlayıp, denizi olan herhangi bir yere gitmeyen Fırat olsun.
2. Eğer bir CD yere düşerse, yazılabilir yüzeyinin yere gelme ihtimali, CD'de kayıtlı olan bilgilerin değeriyle doğru, başka bir harddiskte veya CD'de bulunma ihtimaliyle ters rantılıdır.
3. Tekme-tokat. Başka türlü uyanma ihtimalleri kalmadı, çünkü bu ay çok yoruldu çocuklar. Özellikle de Fırat.



Can

1. Bodrum, booodrum derim başka birşey demem. O da kaldığım dersleri vermek gerektiğinden sakat. Olmadı nostalji yapıp Büyükada'ya 2 haftalığına gitmeyi düşünüyorum.
2. Dergiye gittiğimde insanların meşgul olmama olasılıkları, benim yazılarımı erken vermiş olma olasılığımla düzdür, yüz göz şişirmece oynayan Ecevit'le karşılaşma olasılığım ise terstir. (ters-yüz nedir bu kardeşim? Örgü mü öğreniyorsun? – blaxis)
3. En son Sinan Tuğbek'i ufak 3-5 tokatla uyandırmıştı. Sinan bile böyle uyandırıyorsa Berker, Ecevit gibi 12 küçük(!), tatlı, dev adamlarımız nasıl uyandırılırlar tahmin bile edemiyorum. O yüzden dergide uyumaya hiç cesaret edemedim.



Tuğbek

1- Planlanan tatile tatil mi denir? 7-8 sene aradan sonra tatil yapıcam onu da Planlamayalım.
2- Ne murPhy ne de yasaları ilgimi çekmez. Benim halis Tuğbek yasalarım var. Mesela derginin bitimine 3 gün kala HDD yanar, o yanmazsa anakart saPıtır, o da olmazsa OS çöker. Bir aksilik çıkacaksa illa ki beni bulur, bir iş yolunda gidiyor ve hiç aksilik çıkmıyorsa kıllanmak gerekir.
3- Valla kimse kimseyi uyandırmıyor, sırası gelen kendi kendine uyanıyor. Zaten ofis ortamında uyuyanı uyandırmak cesaret isteyen bir şey.



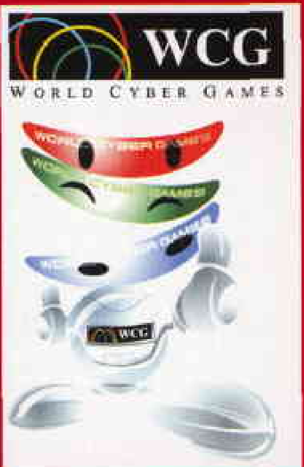
SerPil

1- Bu ay köşe yazımın girişinde de söylediğim gibi... Planım tatile çıkabilmek için kafamı kırmak. Eğer bu bahane geçerli sayılırsa dişimi de kırabilirim ilerleyen günlerde. Tatil kısmı çok da önemli değil..
2- Murphy'nin altın kuralı tabii ki... Bir şeylerin ters gitme olasılığı varsa muhakkak ters gider. Altın kural demişken, "altını olan kuralı koyar" yasasını da anmadan geçemeyeceğim..
3- Aslında çok basittir yolu, iyi bir abla gibi sabah işe giderken köşedeki pastaneden birkaç poğaça alırsınız... Direk uyanırlar. Tecrübeyle sabit.

Bir Hayal Daha Gerçekleşiyor!

World Cyber Games Türkiye bu ay başlıyor

Türkiye oyun tarihine geçecek bir sene yaşıyoruz. Geçen ay sona eren ve ülkemizde bugüne kadar düzenlenmiş en büyük oyun turnuvası olan Level Counter Strike turnuvasının ardından şimdi de dünyanın en büyük oyun organizasyonu olan World Cyber Games'in Türkiye ayağı gerçekleşiyor. Bu sene ikincisi düzenlenecek olan World Cyber Games'e 42 ülkeden binlerce kişi katılıyor. Kore'de düzenlenen ve Bilgisayar Oyunlarının Olimpiyatı olarak görülen turnuvada diğerlerinden farklı olarak altı oyun birden oynanıyor. Ülkemiz bu sene Counter-Strike, Age of Empires 2, Fifa 2002 ve Quake 3 dallarında temsil edilecek.



Turnuvanın organizasyonunu Level dergisi olarak biz gerçekleştiriyoruz. Turnuvanın ana sponsoru ise Kore'nin ve bilgisayar dünyasının en büyük firmalarından Samsung. Turnuvanın tüm masraflarını karşılamanın yanı sıra Samsung turnuvanın yarışma kısmı dışındaki tüm organizasyonunu da gerçekleştiriyor. Turnuvanın online ayağını ve canlı maç yayınlarını ise sanane.com gerçekleştiriyor.

Counter-Strike turnuvasında olduğu gibi World Cyber Games'de sadece İstanbul'da değil yurt çapında düzenleniyor. 15 Ağustos'da İzmir, Ankara ve Antalya'da yapılacak olan elemelerle başlayacak olan turnuva 3 Eylül'de ki İstanbul elemeleriyle sürecek ve 11 Eylül'de heyecan Finaller ile doruğa çıkacak. Turnuva da dallarında başarılı olan takım ve oyuncular ise Kasım ayında Kore'ye uçarak ülkemizi Dünya Finallerinde temsil edecekler. Turnuvayla ilgili tüm detayları www.wcg-tr.com adresindeki turnuva resmi sitesinden öğrenebilir, diğer oyuncularla bir araya gelmek için sanane.com forumlarındaki "Turnuva & Organizasyonlar" bölümüne uğrayabilirsiniz.

Oyunlar'ın Hak Ettiği Yer

"Profesyonel Oyunculuk" Dünyanın pek çok ülkesinde kabul görmüşken bugüne dek ülkemizde adı bile anılmamıştı. Bilgisayar oyunlarının aynı Briç veya Bilardo gibi bir spor dalı saygınlığını hak ettiğine kimseler inanmak istememişti. Ülkemiz profesyonel olabilecek yüzlerce süper oyuncuya sahipken bunun gün ışığına çıkması için bir olanak sunulamamıştı. Ama bu sene işler değişiyor. Bir yandan dünya piyasalarına sunulan ilk bilgisayar oyunun gururunu yaşarken diğer yandan tüm dünyadan rakiplerine meydan okuyacak ilk Türk oyuncularının heyecanını yaşıyoruz. CPL'e katılacak ilk Türk takımı -cdc- çoktan sıkı bir kamp dönemine girdi ve Oslo'da sadece kendi adlarına değil tüm Türk oyuncular adına bir zafer kazanmak için çok sıkı çalışıyorlar. World Cyber Games'i kazanarak ülkemizi Kore'de temsil etmeye hak kazanan takımların da aynı bilinçle mücadele edip orada göğsümüzü kabartacaklarından hiç şüphemiz yok. Baharda futbolla Kore'yi inlettik, sonbaharda ise bilgisayar oyunlarıyla bir daha sarsacağız!

Her şeyden önce böylesine bir organizasyonun ülkemizde gerçekleşebilmesini mümkün kıldığı için Samsung'a binlerce teşekkürler. Kore'den iyi sonuçlarla döndüğümüz zaman bilgisayar oyunlarına verilen desteğin boşa gitmediğini herkes görmüş olacak. Samsung bugünden buna inanıyor. Hepinizi bu büyük turnuvanın heyecanını bizlerle paylaşmaya ve her zaman her imkanda ülkemizdeki profesyonel oyunculuğu desteklemeye çağırıyoruz.

war&peace

MICROIDS

Eğer RTS oyunlarını seviyorsanız iyi bir haberim var. Eğer RTS oyunlarını sevmiyorsanız, yine iyi bir haberim var. War & Peace'de (Leo Tolstoy'un Savaş ve Barış adlı kitabıyla herhangi bir bağlantısı yok), 1796-1815 yılları arasında yapılan Napolèonic savaşları konu alınıyor. War & Peace diğer RTS oyunlarına oranla çok daha





farklı bir mantığa sahip. Bunun nedeniyse oyunda sadece savaşmak zorunda olmamanız. Barışı sağlayan taraf olmayı başarırsanız da oyunu kazanacaksınız, ancak bu barışı nasıl sağladığınızı diğer ülkelere tezlerle kanıtlamanız gerekecek. Oyunda; Fransa, Büyük Britanya, Prussia, Rusya, Avusturya ve Osmanlı İmparatorluğu güçlerinden birini seçerek savaşa katılacaksınız.

War & Peace çok ağır bir strateji oyunu olacağa benziyor. Bir yandan savaşı kazanmak için düşmanlarınızdan taktikler çalmaya çalışacak, diğer yandan da iyi bir politikayla şehrinizi geliştirecek ve insanlarınızın bağımsız olmalarını sağlayacaksınız. Ayrıca şehrinizi devamlı kontrol altında tutarak gelir dağılımını dengeleyeceksiniz. War & Peace'de birliklerinizi; piyadeler, süvariler ve topçular oluşturacak. Bunların yanında; casuslar, yandaşlarınız ve savaş gemileri, kontrol edebileceğiniz diğer birimler arasında olacak. Şehrinize kuracağınız birimlerle de askerlerinizi geliştirebileceksiniz. Kurabileceğiniz birimler sadece askerlerinizle ilgili olmayacak, aynı zamanda; üniversiteler, fabrikalar, fen ve teknoloji birimleri de kurabileceksiniz. Bunun yanında oyundaki her ülkenin birimleri birbirlerinden farklı olacak. War & Peace'de Custom ve Campaign adlarında iki ayrı Custom ve Campaign bulunacak (hı ne?). Custom'da kendi düşmanınızı kendiniz seçebileceksiniz. Oyun ayrıca altı kişiye kadar da multiplayer olarak oynanabilecek. Tamamen 3D tasarlanan War & Peace'nin grafikleriyse hiç fena sayılmaz. Microids, oyunun 3D olmasına karşın kontrol sisteminin oldukça basit olacağını da belirtiyor. War & Peace bu ayın sonlarına doğru çıkıyor.

SICAK HABER

SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA

SILENT HILL 2 PC'YE GELİYOR!!!

Konami'nin PlayStation 2 için geliştirdiği gerilim-korku oyunu Silent Hill 2, en sonunda PC için de yapılıyor. Oyun PlayStation 2 versiyonundan birebir olarak PC'ye aktarılacak. Silent Hill 2'nin Kasım ayında çıkmasını bekliyoruz.

HALO

Gearbox Software, Halo'nun PC versiyonunun çıkış tarihini duyurdu. 2003 yılının başlarında PC'lerimizde de Halo oynayabileceğiz.

DRIVER 3

Driver'ın yeni versiyonunun çıkış tarihi belirlendi: 2003. Oyunun bir kısmı da İstanbul sokaklarında geçecek. Yeni oyunun grafikleri de eskisinden çok daha iyi olacak.

QUAKE 2 TURNUVASI

Bakırköy'deki Tazmania Net Cafe'de yeni bir Quake 2 turnuvası yapılıyor. 28 Temmuz'da başlayan turnuvaya başvurmak veya ayrıntılı bilgi almak için www.clanexs.com adresini ziyaret edebilirsiniz.

CHESSMASTER 9000

Chessmaster'ın devamı Chessmaster 9000 için çalışmalara başlandı. PC'deki en iyi satranç oyunu olan Chessmaster'ın yeni versiyonunda; yeni satranç tahtaları, yeni yardımcılar ve yeni oyuncular bulunuyor.

WOLFENSTEIN'IN FİLMİ YAPILIYOR!

Oyunlar film olmaya devam ediyor. Colombia Pictures, Return to Castle Wolfenstein'nın filmini yapıyor.

cleric | PLUTONIUM GAMES

Serious Sam'in yapımcısı Croteam şu sularda yeni bir FPS oyunu yapmakta. 16.yy'da Rusya'da geçen Cleric'in konusu oldukça ilginç sayılır. Bir dağda genç kızlar garip bir şekilde ortadan kayboluyorlar. Siz de rahip gibi bir şey olarak, tam rahip olmayarak, bu genç kızları bulmaya çalışıyorsunuz (rahip gibi bir şeysiniz). Ayrıca çevredeki veba salgınını da yok etmeniz gerekiyor. Cleric klasik bir FPS olmasına rağmen; action, RPG ve adventure materyalleri de içeriyor. Bu da, oyun boyunca yeteneklerinizi geliştirebileceğiniz ve bulmacalar çözeceğiniz anlamına geliyor. Cleric korku-gerilim ağırlıklı olacak ve birden fazla şekilde bitirilebilecek. Yani oyun çizgisel bir oynanışa sahip olmayacak. Oyunun gidişatını izlediğiniz yollarla değiştirebileceksiniz. Cleric'te; uçmak, kendinizi iyileştirmek ve hayvanları kontrol etmek gibi fan-



tastik güçleriniz olacak. Bunun yanında topuz ve eski tip tabanca gibi 16.yy zamanındaki silahları da kullanabileceksiniz. Oyunda yeni bir grafik motoru kullanılacak. Yeni grafik motoru gerçekçi yansımalar ve karanlık ortamlar sağlıyor. Plutonium Games, Cleric için şu anda bir çıkış tarihi vermiyor.

worms3 | TEAM 17

Yapılmış en iyi sıra tabanlı solucan stratejisi olan Worms, bu defa 3D olarak karşımıza çıkıyor (sıra tabanlı solucan stratejisi demek, hımm). Worms'teki; solucanlar, silahlar ve ortamlar tamamen 3D olarak yeniden tasarlanıyor. Oyundaki her solucan 700 poligonla kaplanmış ve bu silindir şeklindeki solucanların animasyonları baştan sona yenilenmiş. Worms 3'te eski silahların çok azına yer veriliyor, ancak catapult gibi yeni silahlar oyuna ekleniyor. Oyunda birden fazla kamera seçme şansına sahip olacaksınız. Haliyle, bu kameralardan biri de FPS kamerası. Worms 3'te; Wormpot, Fort ve God gibi yeni mod'lar bulunacak. Bunların yanı sıra kendi haritanızı ve takımınızı oluşturabileceğiniz Custom seçeneği de yine oyunda yer alıyor. Team 17, oyunun 3D olmasına rağmen kontrollerde hiçbir sorun yaşanmayacağı-



nı ve gerek grafiklerle olsun, gerekse Ninja Rope gibi klasik silahlarla olsun, eski 2D oyunların havasını vereceğini belirtiyor. Oyundaki zeminler ise esnek bir yapıya sahip olacak ve darbelerden etkilenip parçalanacak. Ayrıca; kar ve yağmur gibi hava efektleri de oyuna yansıtılacak ve her zamanki gibi oynanışı etkileyecek. Worms'teki sound bank, yani ses bankası da yenileniyor. Kurtçuklarımız artık daha farklı sesler çıkaracak. Worms 3, 2003 yılının başlarında piyasada olacak.

aquanox2 | MASSIVE DEVELOPMENT

Massive Development'ın geliştirdiği su altı FPS'si Aquanox, ikinci versiyonuyla geri geliyor. Aquanox'un ikinci versiyonu Revelation'da, ilk oyuna oranla konuya daha fazla ağırlık veriliyor. Deniz altı kargosunda çalışan Drake ismine sahip kişi, atalarından kalan bir hazineyi araştırmaya çıkıyor. Drake sadece bir hazine avcısı değil, aynı zamanda bir savaşçı. Bu da demek oluyor ki, denizin altında sizi bekleyen tombik-3D karakterlerle başa çıkmak zorundasınız, ama bu karakterler arasında size yardım edecek olanlar da var. Bu şe-



kilde, yeni oyunda eskisinden daha fazla çevreyle etkileşime girme olanağı bulacaksınız. Revelation'da Re-vamped adında yeni bir grafik motoru kullanılacak. Bu grafik motoru sayesinde, deniz altı çok daha detaylı ve etkileyici olacak. Bunun yanında oyuna yeni ışık efektleri eklenecek ve karakter animasyonları geliştirilecek. Oyuna ayrıca yeni silahlar da ekleniyor. Aquanox 2'de bunların dışında çok fazla bir yenilik yok. Yeni bir su altı macerasına çıkmak için belirsiz bir çıkış tarihine kadar beklemeniz gerekiyor.



SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

WARCRAFT III 1 MİLYON'U GEÇTİ!!!

Blizzard'ın uzun zamandır beklenen RPG-strateji oyunu Warcraft 3, kısa zamanda tam 1 milyon adet satıldı. Böylece en hızlı satılan PC oyunu ünvanını kazandı.

CONDITION ZERO GELECEK YILA KALDI

Gearbox Software'in geliştirdiği Condition Zero'nun çıkış tarihi 2003 yılına ertelendi.

HEREOS IV EXPANSION

Hereos IV'e geliştirme paketi geliyor. 2002'nin sonlarına doğru yayınlanacak olan Hereos of Might and Magic IV: The Gathering Storm'da; 20 yeni single-player harita, 6 yeni campaign ve 4 yeni yaratık bulunacak. Ayrıca oyunun müzikleri de yenileniyor.

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

NovaLogic, Delta Force: Black Hawk Down için bu ay bir beta testi açıyor. Testte sadece bir harita bulunacak. İlgilenirseniz, www.novalogic.com adresine bir bakın.

ALIENS VS. PREDATOR II: PRIMAL HUNT

Aliens vs. Predator II'nin ek paketi Primal Hunt hakkında elimize yeni bilgiler geçti. Primal Hunt'ta multiplayer oyunlarına da ağırlık verilecek. Multiplayer oyunlarda istediğiniz yere sabit makineliler kurabileceksiniz. Oyuna ayrıca, Corporal adında yeni bir sınıf ekleniyor. Bu arada, Aliens vs. Predator'un 3. versiyonunun da çalışmalarına başlanmış.

TERMINATOR 3

C-2 Pictures adlı yapım şirketi Terminator 3: Rise of the Machines adlı bir film çekiyor. Serinin devamında yine Arnold Schwarzenegger ve Nick Stahl oynuyor. Bu haberin bizi ilgilendiren kısmıysa, Interplay'in, hem PC hem de PS2 için filmin oyun haklarını şimdiden satın almış olması. 2003 yazında çıkacak olan filmin yanında, Interplay olası bir Terminator 4 filminin de oyun hakla-

jamesbond007:nightfire

EUROCOM

James Bond'un yeni oyunu FPS olarak hazırlanıyor, ancak oyunun bazı kısımlarında Third Person kamerasına geçiş yapacaksınız. Oyunda uçakta ve deniz altı gibi farklı ortamlarda geçen 10'dan fazla bölüm bulunacak. Bu bölümlerin bazılarında karlı havada uçak kullanacaksınız ve paraşütle atlayabileceksiniz (başka araçlar da kullanacaksınız). James Bond 007: Nightfire, klasik 'karşına çıkanı vur, hemen akabinde diğerini de vur' mantığında bir FPS değil. Bölümleri tamamlamak için çok sessiz hareket etmeniz ve taktik kullanmanız gerekecek. Oyun, James Bond'un şimdiye kadar yapılan tüm filmlerinden bir şeyler içerecek. Yani aynı filmde olduğu gibi çok farklı silahlar kullanabileceksiniz. Bunların yanında sniper gibi normal silahları da olacak. Nightfire tek bir senaryo doğrultusunda ilerlemeyecek. Oyunu farklı farklı yollardan da bitirebileceksiniz. Kar, yağmur, fırtına ve sis gibi hava koşulları da oyuna yansıtılacak ve zaman gerçek zamanlı olarak akacak (akşam-sabah). Oyunun grafikleri ve mimari tasarımıysa oldukça detaylı hazırlanıyor. Nightfire, 2002'nin Kasım ayında piyasada olacak. Haydi bakalım.





lordoftheringsoyunları

SURREAL SOFTWARE, EA

Lord of the Rings oyunları geliyor! Eğer Lord of the Rings'in kitabını yedikten sonra filmini izlerken kafanızı sinema perdesine soktuysanız (sinema perdesi yumuşak bir dokuya sahiptir, bir şey olmaz), sizin için bundan daha iyi bir haber olma ihtimali pek ve de çok azdır. Lord of the Rings temalı ilk oyunumuz The Fellowship of the Ring'tir. Serinin ilk kitabı olan The Fellowship of the Ring'in oyunu tam bir aksiyon olacak. Surreal Software'in geliştirdiği yeni oyunda yenilenmiş Drakan 2 grafik motoru kullanılıyor. Bu sayede; detaylı kaplamalar, etkileyici ışıklandırma-su efektleri ve gerçekçi karakter modellemeleri ortaya çıkıyor. Surreal Software, karakterler modellemelerine ağırlık verdiklerini ve bunu oyuncuların çok rahat bir şekilde farkedebileceğini belirtiyor. The Fellowship of the Ring'teki haritalar Dungeon Siege'i biraz hatırlatıyor, ancak ortamlar filmle paralel olacak. Surreal Software, filmden ve kitaptan bazı sahneleri oyuna birebir olarak aktarmış. Bu da filmin havasını oyunda da hissetmenizi sağlayacak.







Oyunda; Aragorn, Frodo ve Gandalf karakterlerinden istediğiniz birini seçebileceksiniz. Her karakterin oynayış tarzı ve yetenekleri birbirinden farklı olacak. Mesela Frodo'yu seçerseniz, J.R.R Tolkien'in kitabında da olduğu gibi yüzüğü takarak görünmez olabileceksiniz. Ayrıca seçmediğiniz diğer karakterlerle de oyun içinde etkileşime girebileceksiniz. The Fellowship of the Ring, içinde bulunmuş olduğumuz yılın sonlarına doğru bu civarlarda olacak.

İkinci Lord of the Rings oyunumuzsa, PlayStation 2 versiyonunun videosunu bir milyon ışık yılı baloncuğu boyunca izlediğimiz ve kâbuslarımıza giren (kendimi iki defa olmak suretiyle PlayStation 2 sandım), The Two Towers. Her şey bir yana, The Two Towers sadece grafikleri ve atmosferi için bile beklenmesi gereken bir oyun. İlk olarak yalnızca PS2 için duyurulan The Two Towers'ın PC'ye de yapılması Level topluluğunu inanılmaz sevindirdi. Bir defa, oyunun grafiklerinin, gerçekten de oyun içi olduğuna inanmak çok zor. Karakterlerin suratlarındaki detay-ifade, ortamların gerçekçiliği, onlarca Orc'un bir anda kaleye saldırması... Her şey tam anlamıyla kusursuz tasarlanıyor. Eğer Lord of the Rings'in filmini izlediyseniz, oyunu oynarken kendinizi filmin tam ortasında hissetmeniz işten bile değil. Oyun, grafikler ve atmosferin dışında da oldukça sağlam olacağa benziyor. The Two Towers'da 16 ayrı bölüm bulunacak. Oyun TPS-RPG adventure olarak hazırlanıyor. Yani oyunda adventure ve RPG materyalleri de olacak. EA, oyun hakkında şimdilik daha fazla bilgi vermiyor. Tabii ne zaman çıkacağı konusunda da...

SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

n için bir antlaşma imzalamış. Firma şu sıralar PS2 ve Xbox için Terminator: Dawn of Fate adlı bir başka oyun üzerinde çalışıyor.

IMPERATOR

Dark Age of Camelot'un yapımcısı Mtyhic yeni bir online RPG yapıyor. Imperator'da Roma İmparatorluğu'nun aslında hiç yıkılmadığı varsayılıyor. Oyun hakkında şimdilik çok fazla bilgi yok. Dark Age of Camelot ile 200.000 oyuncu sayısını yakalayan Mtyhic, Origin'in Ultima Online'ını geçmiş durumda. Bakalım Imperator da aynı başarıyı yakalayabilecek mi. Soru işareti.

LEVEL-CS TURNUVASI SONUÇLANDI

En sonunda, Türkiye'yi Paris'te CPL turnuvasında temsil edecek takım belirlendi: CDC. Toplam 32 takımın katıldığı finaller inanılmaz bir çekişmeye sahne oldu. Turnuvada olanları merak ediyorsanız, 12. sayfaya bir göz atın.

FALLOUT 2 MAC'E YAPILIYOR

MacPlay, Interplay'in klasik oyununu Macintosh kullanıcıları için yapıyor. Macintosh versiyonunda oyunun senaryosuna bağlı kalınıyor ve oyuna yeni haritalar, yeni yaratıklar ekleniyor.

THE ACES OF WORLD WAR

Crimson Skies'ı sevdiyseniz iyi bir haberimiz var. Lemon Interactive'in geliştirdiği The Aces of World War'da pırpır uçakları kullanarak Alman'larla savaşacaksınız. Oyun simulasyondan daha çok aksiyon ağırlıklı olacak. Oyun bu yazın sonunda tamamlanıyor.

oyuntakvimi

Bu tarihler yapımcı firmaların verdiği yurtdışı piyasaya çıkış tarihleridir. Firmalar tarafından değiştirilebilir.

BU AY

- Alien vs Predator 2: Primal Hunt ... SIERRA
- Madden NFL 2003 ... EA (yeni)
- Operation Flashpoint: Resistance ... BOHEMIA INTERACTIVE (yeni)
- Robin Hood: Defender of the Crown ... CINEMAWARE

EYLÜL 2002

- Battle Realms: Winter of the Wolf ... LIQUID (yeni)
- Battlefield 1942 ... ELECTRONIC ARTS (yeni)
- Beach Life ... EIDOS (yeni)
- Earth & Beyond ... WESTWOOD
- Colin McRae Rally 3 ... CODEMASTERS
- Hitman 2: Silent Assassin ... EIDOS
- Icewind Dale II ... BLACK ISLE STUDIOS
- Master of Orion 3 ... INFOGRAMES (yeni)
- Medieval: Total War ... ACTIVISION
- Project IGI 2 ... CODEMASTERS
- Sudden Strike II ... FIREGLOW
- The Thing ... COMPUTER ARTWORKS

EKİM 2002

- Arx Fatalis ... JOWOOD
- Beam Breakers ... JOWOOD
- Delta Force: Black Hawk Down ... NOVALOGIC (yeni)
- Dragon's Lair ... 3D UBISOFT (yeni)
- Empire Earth: The Art of Conquest ... MAD DOC SOFTWARE (yeni)
- Ghost Master ... EMPIRE INTERACTIVE
- NBA Live 2003 ... EA SPORTS
- Need for Speed: Hot Pursuit 2 ... EA
- No One Lives Forever 2 ... MONOLITH
- Republic: The Revolution ... ELIXIR STUDIOS
- SWAT: Urban Justice ... SIERRA
- The Sims: Unleashed ... MAXIS (yeni)
- Unreal Tournament 2003 ... EPIC
- Vietcong ... TAKE 2 (yeni)

KASIM 2002

- Archangel ... METROPOLIS SOFTWARE HOUSE
- Blood Rayne ... TERMINAL REALITY
- Harry Potter 2 ... ELECTRONIC ARTS (yeni)
- Indiana Jones ... LUCAS ARTS
- Rayman 3 ... UBISOFT (yeni)
- Silent Hill 2 ... KONAMI (yeni)
- SimCity 4 ... MAXIS
- Tomb Raider: Angel of Darkness ... EIDOS

ARALIK 2002

- Age of Mythology ... MICROSOFT
- Cold Zero: Last Stand ... JOWOOD (yeni)
- LotR: Fellowship of the Ring ... VIVENDI (yeni)
- Tom Clancy's Splinter Cell ... RED STORM (yeni)

2003

- 1503 A.D. ... SUNFLOWERS
- Asheron's Call 2 ... MICROSOFT
- Black & White 2 ... LIONHEAD
- Call of Cthulhu ... HEADFIRST PRODUCTIONS (yeni)
- Command & Conquer: Generals ... WESTWOOD
- Counter-Strike: Condition Zero ... GEARBOX SOFTWARE
- Deus Ex 2 ... ION STORM
- Doom 3 ... ID
- Duke Nukem Forever ... GODGAMES
- Hidden and Dangerous 2 ... TALONSOFT
- Homeworld 2 ... RELIC
- Mafia ... ILLUSION SOFTWARE
- Metal Gear Solid 2: Substance ... KONAMI (yeni)
- Praetorians ... EIDOS
- Railroad Tycoon 3 ... POP TOP
- Rainbow Six: Raven Shield ... RED STORM
- Sims Online ... MAXIS
- Star Wars: Galaxies ... LUCASARTS
- Star Wars: Knights Old Rep. ... LUCASARTS
- Tropico 2 ... TAKE 2
- Unreal 2 ... INFOGRAMES
- Quake IV ... ACTIVISION
- World of Warcraft ... VIVENDI
- World War II: Panzer Claws ... ZUXXEZ (yeni)

battlerealms: winterofthewolf

LIQUID ENTERTAINMENT



Liquid Entertainment, Battle Realms'ın devamı için çalışmalara başladı. Battle Realms'ın devamı olan Winter of the Wolf'ta, konu kaldığı yerden devam ediyor. Oyunda üç ayrı klan olacak: Wolf, Lotus ve Serpent. Oyundaki her klanın farklı bir öyküsü bulunuyor. Mesela Wolf klanı oyuna özgür olarak başlıyor, ancak Lotus klanı Wolf klanını esir alıyor. Daha sonra ortaya Grayback (Wolf klanının lideri) çıkıyor ve Wolf klanını kurtarmaya çalışıyor, ama bunun için Lotus klanıyla savaşması gerekiyor. Winter of the Wolf'ta 11'den fazla single player görev bulunacak. Bu görevleri bitirmek içinse çok fazla zaman harcamanız gerekecek. Zira oyun çok uzun olacak. Winter of the Wolf'un klasik RTS'lerden pek farkı yok.



Şehir kurmak ve kaynak aramak, yapacağınız rutin işler arasında sayılabilir, ama bu işlerin yanında klanınızın özgürlüğü için liderlerle de konuşacaksınız. Oyunun ilginç bir yanıysa, hava koşullarının oyunu etkilemesi. Mesela karlı havada ürününüz çıkmayacak. Winter of the Wolf, tamamen 3D olarak tasarlanıyor ve grafikler Warcraft 3'e oldukça benziyor. Oyunun çıkış tarihiyse şimdilik belli değil.

painkiller

PEOPLE CAN FLY

Yepyeni bir firmadan yepyeni bir FPS oyunu geliyor. People Can Fly'ın geliştirdiği Painkiller, son zamanlardaki en iyi FPS'lerden biri olacağa benziyor. Painkiller, korku-gerilim ağırlıklı bir oyun olacak. Oyunda, Serious Sam ve Doom'daki gibi yaratıkların yanında insanlarla da savaşacaksınız. Diğer bir anlamda, Painkiller gerçekle fantazi karışımı bir oyun olacak. People Can Fly, oyuncuların bu karışımı çok seveceklerini belirtiyor. Oyundaki silahlarsa gerçek yaşamdakilerle aynı olacak ve 30'dan fazla silah kullanabileceksiniz. Painkiller'ın konusuysa fena sayılmaz. Oyun, rumuzu Painkiller olan ve vampirleri avlayan bir avcıyı konu alıyor. Genç bir gazeteci kadın da Painkiller efsanesini araştırmaya başlıyor. Bu noktadan sonraysa devreye siz giriyorsunuz. Oyundaki bölümler hem kapalı alanlarda hem de açık alanlarda geçecek. Ve oyundaki her bölüm zamanlı olacak. Bu da heyecanın artmasını sağlayacak, ama buna karşın bölümler çok zor olmayacak. Painkiller'da yeni bir grafik motoru kullanılacak ve özellikle arka planlar çok etkileyici olacak. Bunun yanında ışıklandırmalar da gerçek zamanlı olacak. Oyunun ne zaman çıkacağı ise belli değil.



tron2.0

MONOLITH

1982 yılında yapılan bilim-kurgu filmi Tron'un 20 yıl aradan sonra oyunu yapılıyor (Jeff Bridges oynamıştı). Tron 2.0, Third Person kamerasından oynanan bir aksiyon oyunu. Oyundaki Flynn adındaki bir karakteri kontrol edeceksiniz. Tron 2.0'ın konusuysa Matrix'e oldukça benziyor. Flynn bir video oyunu yapıyor ve daha sonra kendisini bu oyunun içinde buluyor. Yapımcı Monolith, Tron 2.0'da LithTech motorunu kullanıyor. Monolith, oyunda çok fazla level olacağını ve oyuncuların bu level'ları bitirirken çok zorlanacağını belirtiyor. Bunun nedeniyse oyunun yapay zekâsının çok iyi olması. Tron 2.0 ayrıca multiplayer olarak da oynanabilecek. Oyunda bazı kapıları açmak için puzzle'lar çözmek zorunda kalacaksınız. Yani Tron 2.0 saf bir aksiyon oyunu olmayacak. LithTech motoru sayesinde ortamlar ve karakter modellemeleri çok detaylı olacağa benziyor. Tron 2.0, 2003 yılının başlarında piyasada olacak.



mechwarrior4mercenaries

'95 yılında başlayan Mech Warrior serisi, Mercenaries ile devam ediyor. Mercenaries, Mech Warrior 4'e oranla çok fazla yenilik içeriyor. İlk olarak, oyundaki Mech grafikleri baştan sona yenileniyor ve daha detaylı hale getiriliyor. Mercenaries'deki diğer bir farklılıksa, oyuncuya daha fazla serbestlik verilmesi. Mesela yıldız sistemleri arasında yolculuk yapacaksınız. Yani yeni oyunda, eskisinden çok daha fazla alana sahip olacaksınız. Microsoft multiplayer oyunlara da tam destek veriyor, ama multiplayer mod'unda ilginç bir şeyle karşılaşacaksınız: Respawn, yani yeniden oluşma yok. Eğer yenilirseniz, iki taraftan biri kazanana kadar oyuna giremeyeceksiniz. Oyunda; Vengeance ve Black Knight'taki mech'lerle birlikte 10 adet mech bulunacak. Mercenaries, 40 yeni single player görev ve 15 yeni harita içerecek. Oyunda, Red Faction'da olduğu gibi zeminler parçalanabilecek. Mercenaries, 2003 yılının başlarında geliyor.

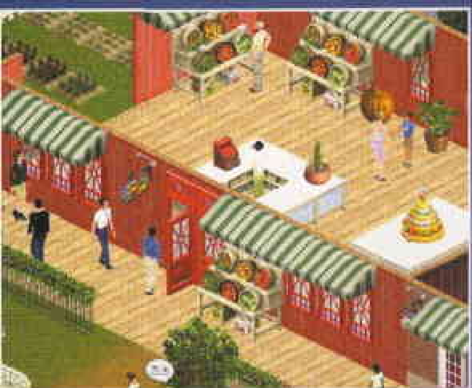


thesims:unleashed

MAXIS

Tomb Raider bir, The Sims iki... Bu iki oyunun daha ne kadar devamı çıkar bilmiyorum, ama bildiğim bir şey var: İki oyunun da hiçbir esprisi kalmadı. Unleashed, The Sims serisinin beşinci oyunu. Yeni The Sims oyununun konusuysa, evcil hayvanlar. Oyunda; kedi, köpek, kuş veya iguana gibi kendi evcil hayvanlarınız olacak ve bu hayvanların her şeyiyle siz ilgileneceksiniz. Hayvanlarınız gerçek yaşamdaki gibi hareket edecekler. Mesela köpekleriniz çitin kenarından gelene gidene havlayacak ve kedileriniz balıklarınızın akvaryumuna atlayıp onları yemek isteyecek. Oyundaki hayvanlarınızın beş farklı davranış şekli olacak. Sessiz, arkadaş canlısı, akıllı, oyunu seven ve sadık. Unleashed'da hayvanlarınıza isimler takıp onlarla oynayabileceksiniz. Ayrıca kedi ve köpekleriniz kendilerini eğitebilecekler. Bunların yanı sıra kuşlarınız da dahil tüm hayvanlarınızı çiftleştirebileceksiniz. Oyunda kendi hayvan dükkânınızı da yapabilecek veya varolan dükkânlardan yeni hayvanlar satın alabileceksiniz. Yapabileceğiniz birimler sadece hayvan dükkânlarıyla sınırlı olmayacak, aynı zamanda; park ve sirk gibi eğlence merkezleri de kurabileceksiniz. Evinizin önüne kurduğunuz bahçeden ise kendi sebze ve meyvelerinizi yetiştirip bunları yemek yapımında kullanabileceksiniz. Hayvanlarınız sadece sizle değil, oyundaki herkesle etkileşime girecek. Mesela köpeğiniz parkta gezerken diğer insanlarla oynayacak. Ve hayvanlarınızı yarışmalara sokarak ödüller kazanabileceksiniz. Oyunda ayrıca eviniz için 100 yeni obje bulunacak. The Sims: Unleashed bu Eylül'de geliyor.







medalofhonor:reload

EA

PC'deki en iyi FPS oyunlarından biri olan Medal of Honor için bir ek paket geliyor. Medal of Honor'un yeni ek paketinin adı Reload. Reload'da multiplayer'a daha fazla ağırlık veriliyor. Ek pakette 12'den fazla yeni multiplayer haritası bulunacak. Bunun yanında oyunun single player mod'u es geçilmiyor. Reload, 10'dan fazla yeni single player harita ve yeni senaryolar içerecek. Oyunda; sis bombası ve Sovyet'lerin submachine gun'ı gibi yeni silahlar kullanabileceksiniz. Reload'da yeni askerler ve skinler de olacak. Ayrıca oyunun grafikleri de geliştiriliyor. Ortamlarda ve silah grafiklerinde herhangi bir değişiklik yok, ama asker modellemeleri daha da detaylandırılıyor ve hareketleri yenileniyor. Oyuna yeni sesler de ekleniyor. Bu sayede savaş ortamını daha gerçekçi olarak hissedebileceksiniz. Medal of Honor: Reload, bu ayın sonlarına doğru piyasada olacak.





LEVEL COUNTER STRIKE TURNUVASI

Türkiye'de bugüne dek düzenlenen en büyük oyun turnuvasında yaşananlar ve heyecan dolu maçlar!!!

Bu sene pek de parlak geçmiyor kimseler için. Ekonomi, politika falan derken hepimiz daraldık. Ama tüm sıkıntı ve zorluklar arasında Level ve bilgisayar oyunları altın yılını yaşıyor. İlk oyun fuarımız E-oyun'da geçen harika 3 günün ardından kendimizi bir anda Counter-Strike Turnuvası finallerinin telaşında bulduk. Türkiye'de düzenlenen ilk büyük oyun turnuvasının heyecanı Şubat ayından beri sürüyordu. İstanbul'un yanı sıra Ankara, İzmir, Antalya ve Kıbrıs'ta yapılan ön elemelerle 32 finalistimiz belli olmuştu. Bu dört aylık ön eleme maratonunda yüzlerce klan ve binin üzerinde oyuncu kıyasıya bir mücadele verdiler. Ön elemelerin İstanbul ayağı Princess Otel'de ki Sport House Cafe'de bizim tarafımızdan yapıldı. Ancak diğer şehirlerde yapılan elemelerin tüm sorumluluğu elemeyi düzenleyen kafelerin üzerindeydi. Ankara'da Coolhand, İzmir'de Dost, Antalya'da Mutasyon ve Kıbrıs'ta eMaNia, yüzlerinin akıyla çıktılar bu sınavdan. Böylece ülkemizdeki Internet cafe'lerin yurt dışındaki Gaming House'ların olgunluğuna eriştiğini kanıtlamış oldular.

Elemeler ne kadar heyecanlı geçse de finallerin heyecanıyla karşılaştırılamazdı elbette. Türkiye'nin en iyi 32 takımının mücadele etmesinden çok daha fazla anlam ifade ediyordu finaller. Her şeyden önce yıllardır Internet'te bir biriyle oyun oynayan ama farklı şehirlerde olduklarından hiç karşılaşamamış pek çok dost bir araya geldi. Yeni dostluklar ve arkadaşlıklar kuruldu. Bir iki istisna hariç herkes, gözleri yaşartan bir uyum ve centilmenlik içinde davrandı. Hiç bir maçta tatsızlık çıkmaması ve her maçın sonunda takımların bir birini tebrik edip maç alanından dostça ayrılması mükemmel bir görüntüydü. Profesyonel oyunculuğun, spor dallarına gösterilen saygıyı hak ettiğini bir kez daha kanıtladı bu görüntü.



Takımlar mücadele ederken seyirciler dev ekrandan maçları ve tabii ki muhtemel rakiplerini izliyordu.

Elemelerde Yaşananlar

İstanbul elemelerinden gelen 16 takım içinde bilinen bütün iddialı takımlar vardı. Bu 16 takım içindeki tek sürpriz bence WNC (West Net Cafe) idi. Rakiplerin oldukça güçsüz olduğu bir haftaya denk gelip finallere çıkan WNC herkesi şaşırtmıştı. Üstelik finallere çıkarken oyunu ile olmasa bile config düşkünlüğü ile tanınan Shamaro'yu da beraberlerinde götürmüşlerdi. Finaller WNC'ye biraz ağır gelmiş olmalı ki aldıkları skorsuz ilk yenilginin ardından ikinci maçlarını beklemeden turnuvadan çekildirler.

Her ne kadar finallere çıkan takımlar sürpriz olmasa da eleme turlarında oynadıkları maçlar sürprizlerle doluydu. ONC, us| ve WoL gibi meşhur takımlar eleme turlarına ilk katıldıklarında başarılı olamamış ancak ikinci denemede finallere kalabilmişti.

İstanbul elemelerinin dikkate değer başka bir çarpıcı yanı ikiz, RT, DgTh, rd, FT gibi inançlı takımların elemelere defalarca katılması, sürekli antremanlarla hazırlanıp, kadro ve taktikleri üzerinde değişiklikler yapmaları ve finallere katılabilmek için performanslarını sürekli yukarı çekme çabalarıydı. Sonuçta bu takımlar finallere kalarak çalışmalarının karşılığını aldılar. Ama finallere geldiklerinde aslında kazandıklarının bundan fazlası olduğunu göreceklerdi.



Shibumi, Dimswart ve Magnvs server başında. Shibumi'nin neden şaplak yediği ve karizmayı neden bozmadığı belli değil.

Turnuvaya 6 takım yollayan Ankara elemelerini v. (Vendetta)'nın kazanması sürpriz olmamıştı. Level turnuvası öncesinde kurulan ve Ankara'nın pek çok iyi oyuncusunu bünyesinde toplayan .v başta karma bir takım gibi görülse de son dört aydır birlikte çalıştıkları için birbirine iyice alışmış ve oturmuş bir ekip havası veriyordu. Ankara'nın ikinci ekibi ise C4 olmuştu. Şansını önce İstanbul elemelerinde deneyen C4, DgTh (Deve Gücü Tazı Hızı) takımına yenilip elenmişti. Ancak Ankara'dan çok zorlanmadan turnuvaya katılmaya hak kazandılar.

İzmir takımlarından RsF hak kazanmasına rağmen finallere gelememişti. Ancak Crew, dst ve Rg (Regeneration) gibi İzmir'in diğer meşhur takımları finallerdeydi. Antalya'nın en iyi klanı olduğunu bir kez daha kanıtlayan MT'de ve Kıbrıs elemelerini kazanan 7k (Seven Kings) takımları da turnuvanın merakla beklenen takımlarıydı.

Hazırlık Çalışmaları

Finaller öncesinde oldukça yorucu bir hazırlık evresi vardı. Turnuvanın, Dünya standartlarına uygun olması için Double Elimination sisteminde olması gerekiyordu. Ancak Turnuvanın eski sponsoru Vestel'in bize sağladığı makinelerle maçlar toplam 8 gün sürüyordu. Bu sadece İstanbul dışından gelenleri değil, İstanbul'lu oyuncuları dahi oldukça yoracak kadar uzundu. Öncelikle Ankara Coolhand ve İzmir Dost Cafe'lerden makine takviyesi yapmaya çalıştık. Her iki cafe'de elinden geleni yapmasına rağmen makinaları başka bir şehirden getirmek çok zordu. Böylece son dakikada soluğu Beşiktaş'ta Adeks Cafe'de aldık ve sağolsunlar hiç düşünmeden ihtiyaç duyulan ek donanımları bize sağlamayı kabul ettiler. Böylece yeni donanım sponsorumuz Adeks Cafe oldu.

İki gün boyunca hiç dinlenmeden sürdürülen hazırlık sonucu sistemler ve salon turnuvaya hazırlandı. Turnuva için mekan sponsorumuz Princess Hotel en geniş ve en şık salonları Golden'ı bize tahsis etti. Turnuvayı böylesine büyük ve şık bir salonda gerçekleştirmek gerçekten büyük bir zevkdi. Buradan Princess Hotel'e de tekrar teşekkür ediyoruz.

Ve Finaller!

Sonunda büyük gün geldi ve Türkiye'nin dört bir yanından en iyi oyuncular ve klanlar turnuva mekanında toplanmaya başladı. Maçlar başlamadan önce yapılan genel denemede sistemlerde biraz eksiklik çıkınca turnuvanın başlaması bir kaç saat gecikti. Oyuncular dev ekrandan frag or die'ı izlerken (bir kaç kere :)) sistemlere gerekli ayarlar yapıldı ve turnuva cdc ile eNc arasında yapılan maç ile başladı. Turnuva'nın en büyük favorilerinden cdc, Kıbrıs ikincisi rakibini hiç zorlanmadan ve el vermeden 13-0'lık skorla aştı. Kıbrıs'ın diğer ekibi 7k'da diğer bir İstanbul ekibi ikiz karşısında aynı skoru alarak kaybedenler grubuna düşecekti.

İlk turun en heyecanlı maçı kesinlikle ONC ile FT arasında oynandı. Son saniyeye kadar kazananın belli olmadığı maçta ONC son bir gayretle FT'yi 13-11 yenerek kazananlar grubuna kalan diğer bir takım oldu. İlk turun beklenmeyen skorlarından biri Rg'nin C4'ü 13-9 yenmesiydi. Ancak turlar ilerledikçe bu skorun aslında hiç sürpriz olmadığı görülecekti. İlk turun diğer bir ilginç maçında rd (Real Destruction), Antalya birincisi MT'yi (Mutasyon) çok da zorlanmadan 13-8 yeniyordu.

İlk turda yenilerek herkesi şaşırtan diğer bir takım Kill'di. İstanbul'un favori takımlarından olmasına karşın Kill, RhR takımını pek zorlayamadı ve Ankara ekibi maçı 13-8 aldı. Ancak RhR'nin galibiyetiyle sevinen Ankara'lılar v. ile WT maçını izlerken ölüp ölüp dirildiler. Ankara'nın turnuva favorisi takımı v., pek de duyulmamış bir İstanbul ekibi olan WT karşısında oldukça zorlandı ama maçın bitimine bir round kala galibiyeti aldı.

Oldukça sürprizli ve heyecanlı geçen ilk tur sonunda kazananlar grubunda q, ONC, WoL, CreW, St-Rb, BTD, v., cdc, ikiz, ND, rd, DGTH, ed, Rg, dst, RhR bulunuyordu. Kaybedenler grubundaki takımlar ise C4, Kill, x-com, Us, bal, FT, FaB, WT, eNc, 7k, ex, MT, RT, wNc şeklindeydi. Bu takımlardan x-com ve wNc bu turda turnuvadan çekilecekti.



Jesuskane ve Magovs Serverları ayarlarken geri planda FT ve ONC maçı başlamak üzere.



Turnuvanın en iyi oyuncusu seçilen Vendetta'nın yıldız oyuncusu Zeroheat.



İşte turnuvaya damgasını vuran Ankara ekipleri bir arada. Ankaralılar oyunlarının güzelliği kadar kendi içlerindeki dayanışma ile de takdir topladılar.

İkinci Gün

İkinci gün maçları kazananlar grubunun ikinci tur maçlarıyla başladı. İlk maçı iki güçlü İstanbul ekibi BTD ve -cdc- yaptılar. Ancak -cdc- maçı hiç zorlanmadan 13-1 kazanarak BTD'yi kaybedenler grubuna yolladı. Diğer iki İstanbul ekibi rd ve ikiz arasındaki maç çok daha çekişmeli geçti ve rd rakibini 13-10 yenerek kazananlar grubunda kalan diğer bir İstanbul ekibi oldu.

İstanbul ekipleri birbirleriyle kapışırken ikinci güne hiç maç *kaybetmeyen* Ankara takımları damgasını vuracaktı. Seriye ND'yi 13-9 yenen q ile başlayan ankaralılar, ed'yi 13-6 yenen RhR, RT'yi 13-4 yenen C4, WT'yi 13-8 yenen FaB ile devam ettiler. Ankaralıları asıl mutlu eden maç ise v. İle ONC arasında yapılandı. Çok heyecanlı geçen maçın galibi son rounda kadar belli olmadı ve maçı 13-11'lik skorla v. aldı. Böylece Ankara şampiyonu kendisi gösterebilmiş oldu.

İkinci günün devamında kaybedenler grubunun maçları vardı. Turnuvaya katılmayan veya ilk turdan sonra çekilen 4 takıma ek olarak turnuvadan elenecek ilk 4 takım bu turda belli olacaktı. Bu maçlarda pek sürpriz yaşanmadı ve MT, FT, FaB ve C4 maçları kazanarak şanslarını korudular. Kill, eNc, uS ve bal bu turu rakipleri çekildiği için maç yapmadan geçtiler. Kazananlar grubunda şansını sürdüren takımlar ise DgTh, CreW, v., Rg, rd, RhR, q ve cdc idi. Turnuvaya 5 takımla gelen Ankara'nın 3, 4 takımla gelen İzmir'in ise 2 takımla devam ederken 16 İstanbul takımından sadece 3 tanesinin kazananlar grubunda tutunabilmesi, Counter-Strike'ın İstanbul'da diğer şehirlerden çok daha geliştiği ön yargısını tamamiyle yıkıyordu.

İkinci günün son maçları kaybedenler grubunun diğer turuydu.



C4 takımının iki meçhur oyuncusu JamSession ve Cimbatize.



Sinan ve Birofilo maçlar hakkında tartışırken (Yoksa benim arkamdan mı kaynatıyorlar? Kılandım şimdi).

Gruptaki 8 takımdan dördünün turnuvaya veda edeceği turun ilk maçında C4, Kill'i 13-2'lik açık bir skorla yenerek Ankara galibiyetlerini sürdürdü. Böylece Kill hiç maç kazanamadan üst üste iki Ankara ekibine yenilerek turnuvadan elenmiş oldu. Sonraki iki maçta 4 İstanbul takımı karşılaştı. Bu maçlarda turnuvanın sürpriz takımı FT rakibi BTD'yi hiç zorlanmadan 13-3 yenerken, diğer bir sürpriz takım ikiz turnuvaya eksik kadroyla katılan ve iddiası olmayan uS takımını 13-11'lik zorlu bir maçla elemeyi başarıyordu. Günün son maçında FaB, İzmir ekibi ND'yi 13-7'lik skorla geçerek Ankara galibiyetlerine devam etti.

Üçüncü Gün

Üçüncü gün maçları kaybedenler grubuyla başladı. Kazananlar grubundan yeni gelen WoL, Bergkamp'ın müthiş performansıyla Antalya birincisi MT'yi 13-4'lük açık farkla eliyordu. İkinci maçta turnuvaya veda eden takım İzmir ekibi dst (Dost Cafe) karşısında 13-3'lük yenilgi alan diğer bir Antalya takımı bal oluyordu. Bir sonraki maçta güçlü İstanbul ekibi ONC, St-Rb'yi el vermeden 13-0 yeniyor ve böylece bir turda 3 Antalya ekibi birden Turnuvaya veda ediyordu. Bir sonraki maçta ed, eNc'yi yenince Antalya'dan sonra Kıbrıs'ın da tüm ekipleri elenmiş oluyordu.

Güne kazananlar grubu maçlarıyla devam edilirken herkes Ankara'nın galibiyetlere devam edip edemeyeceğini merak ediyordu. İlk maçta q takımı İzmir birincisi CreW takımını 13-6'lık rahat skorla geçince diğer maçların da akıbeti belli oldu. Önce v., DgTh'ı 13-7, sonrasında ise RhR, Rg'yi 13-10 yeniyor ve böylece kazananlar grubununda kalan 4 takımdan üçü Ankara ekipleri oluyordu. Son maçta ise iki İstanbul ekibinden -cdc-, rd'yi sıkı bir maçta 13-9 yeniyordu. Ankara ekiplerinin durdurulamadığı turun ardından İstanbul'lular umutlarını -cdc-'ye bağlamıştı.

Bu turun ardından kaybedenler grubuna geçildi. İlk maçta sürpriz ekiplerden ikiz, WoL (Warriors of Light) takımını 13-8'lik skorla geçti. Ankara efsanesini sürdüren C4, ONC'yi 13-



20 client ve 1 server'dan oluşan turnuva sistemi küçük çaplı bir bilgisayar tarlası gibiydi.

5'lik çok rahat bir skorla eleyince geçen turnuvanın şampiyonu finallere veda etmiş oldu. İstanbul'un iki güçlü ekibi Kill ve ONC aynı şekilde önce v. sonra ise C4'e yenilip elenmişlerdi. İşin ilginci İstanbul elemelerinde bu iki takım karşılaşmış ve maç ONC tarihinin ilk yenilgisiyle sonuçlanmış, iki ekibin mücadelesi uzun süre konuşulmuştu.

Bu turun üçüncü maçında FaB ve dst karşılaşması 13-5 Ankara ekibi adına sonuçlanırken, FT'de ed'yi 15-3 yeniyordu. Böylece son güne gelindiğinde kazananlar grubunda İstanbul'dan -cdc-, Ankara'dan v. , RhR ve Q şanslarını sürdürüyordu. Kaybedenler grubunda ise İstanbul'dan ikiz, FT, DgTh ve rd; Ankara'dan FaB ve C4, İzmirden ise Rg ve CreW bulunuyordu.

Son Gün

Henüz hiç bir Ankara takımının elenmediği finallerde son güne büyük bir heyecanla başlandı. İlk maçlar her zamanki gibi kaybedenler grubunundu ve ilk maçtan Ankara'nın şansı ters dönmeye başladı. İstanbul'un son kalelerinden rd, FaB'ı 13-4'lük açık farkla yenilince Ankara ilk firesini vermiş oldu. Bir sonraki maçta ise DgTh ise yine açık bir farkla C4'ü 13-2 yeniyor kaybedenler grubundaki diğer Ankara temsilciside finallere veda ediyordu. İşin enteresan yanı DgTh, İstanbul elemelerine geldiğinde C4'ü eleyen takımdı. Üçüncü maçta yine bir İstanbul ekibi olan FT'nin karşısında İzmir birincisi CreW vardı. İzmir temsilcisinini 13-3'lük açık farkla yenildiği maç ile FT kazanma sırasının İstanbul'da olduğunu gösteriyordu. Ancak bu çok uzun sürmeyecek geriye kalan son İzmir ekibi Rg, rakibi ikiz'i yenerek şansını sürdürecekti.

Kazananlar grubuna geçildiğinde öncelikle iki Ankara ekibi RhR (RightHand Rules) ve q karşılaşıyor ve maçtan 13-6'lık skorla RhR galip çıkıyordu. İkinci maç ise cdc ile v. arasındaydı. Turnuvanın en iddialı iki takımının maçı için herkesin yorumu aynıydı "erken final". Bu iki dev takımın mücadelesini salondaki yüzlerce kişiyle birlikte SNN Klan TV'den 500 kişi aynı anda izliyor ve maçın bir kısmı (teknik bir aksaklık nedeniyle (bu noktada "flash suxx" diyoruz hep birlikte) sonucu malesef ısınma turları :)) Best TV'den canlı yayınlanıyordu. Muhteşem maçın sonunda 13-6'lık rahat skorla maçı kazanan -cdc- olurken v. kaybedenler grubuna düşmesine rağmen iddiasını sürdürüyordu.

Kazananlar yarı finalinin ardından hemen kaybedenler grubunun bir sonraki turuna geçildi. İlk maçta FT rakibi DgTh'ı 13-6'lık skorla turnuvadan elerken, ikinci maçta Rg uztamlarda 16-14 biten inanılmaz çekişmeli maç sonunda rd'yi eliyordu. Sırada kazananlar grubunun finali vardı. Şansları döndükten sonra bir türlü toparlanamayan Ankara ekipleri RhR'nin cdc'ye 13-0 yenilmesi ile en kötü malubiyetlerini alıyordu. Artık büyük tunuva finalinin ilk takımı belli olmuştu cdc. Final şansını kaybedenler gru-



Turnuva şampiyonu cdc takımının meşhur oyuncularından Amentia, gg takımındaki nickiyle Wicked.

bunda sürdüren takımlar ise v., rhr, FT, q ve Rg idi.

Kaybedenler grubunun yarı finalinde v. İstanbul'un sürpriz takımı FT, son İzmir ekibi Rg ise q ile karşılaşıyordu. İnanılmaz çekişmeli maçın son roundunda şans yüzüne gülen v. takımı, FT'yi 13-10 yenerken, Rg rakibi q karşısında daha az zorlanıyor ve maçı 13-7 kazanıyordu. Sıradaki maç kazanan bu iki ekip arasındaydı. Bu maçta v. kendini iyice toparlıyor ve Rg'yi 13-2'lik skorla geçiyordu. Artık kaybedenler grubunun finali de belliydi. v. ile kazananlar grubunun finalinde yenilen diğer bir Ankara ekibi RhR karşılaşıyordu. Ankara elemelerinde rakibine üstünlük sağlayan v. bu maçta hiç zorlanmayarak rakibi RhR'yi 13-4 yenince ismini büyük finale yazdırmış oldu.

Büyük Final

Gecenin ilerleyen vakitlerinde (bir diğer deyişle gece ikide) oynanacak olan final maçı iki harita üzerinden yapılacaktı. Önce cdc'nin sonrasında ise v.'nin seçeceği haritalar oyanancak ve iki haritadan birini kazanırsa cdc şampiyon olacaktı. v.'nin CPL'e gidebilmek için iki haritadaki mücadeleyi birden kazanması gerekiyordu. cdc harita olarak Dust2'yi seçmişti, v.'nin tercihi ise Inferno idi.

Maçın ilk yarısında v. rüzgar gibi esiyordu. CT olmanın avantajını kullanamayan cdc, üstüste üç güçlü ekibi yenerek rövanşa çıkan v.'nin yüksek motivasyonu karşısında beklenenin altında bir performans sergiledi ve ilk devrede 7 el verdi. İkinci yarı başladığında cdc'nin korktuğu başına geldi ve genelde CT'lerin üstün olduğu haritada üst üste el kaybetmeye başladı. Skor 5-1'e geldiğinde herkes nefesini tutmuştu. Sadece bir el alması v.'ye maçı kazandıracaktı. Devre arasında -cdc- bu yarıyı kaybetmeleri durumunda maçtan çekilebileceklerini söylediğinden bu bir el v.'ye şampiyonluğu kazandırabilirdi. Tam bu sırada Undertaker'ın makinası kilitlenince maçta kısa bir duraklama oldu ve bu cdc'ye uyanma (tam bu noktada saat üç olmuştu sanırım) ve toparlanma şansı verdi. Bundan sonra oynanan 6 eli kazanan -cdc- skoru 5-1'den 5-7'ye getirince maç uzatmalara kaldı. Üç round üzerinden oynanan iki devrenin ilkinde el vermeyen Cirque de Carnage ikinci devrenin ilk elini de kazanınca şampiyonluğu kazandı ve CPL Oslo Turnuvası finallerine katılmaya hak kazandı. Turnuva şampiyonluğunu kıl payı kaçaran v.'nin ödülü ise 5 adet 17" monitördü.

Turnuvanın En İyi Oyuncusu

İnanılmaz bir heyecan içinde geçen turnuva finalleri böylece gecenin ilerleyen saatlerinde müthiş bir maçla son buluyordu. Ama geriye kalan son bir iş daha vardı. Turnuvanın en iyi oyuncusunu seçmek. Turnuva hakemleri baş başa verip kısa bir süre tartıştıktan sonra oy birliği ile v.Zeroheat'i turnuvanın en iyi oyuncusu, -cdc-dunpile'ı ise en iyi ikinci oyuncusu seçtiler. Zeroheat final maçının çok kritik bir noktasında tam teşekküllü dört rakibini üst üste dört magnum head-shot'ı ile öldürerek turnuvanın en şık hareketini yapmıştı. -cdc-dunpile ise kritik pek çok eli çevirerek cdc'ye şampiyonluğu kazandırmıştı.

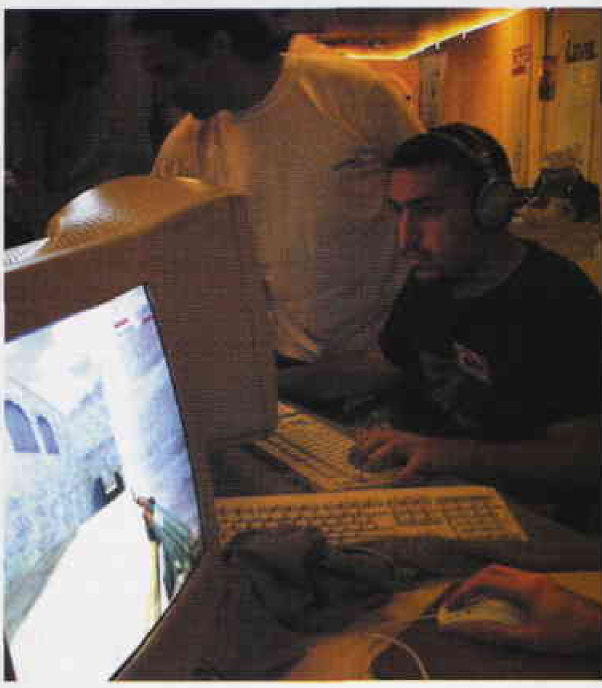
Hemen herkesin büyük keyif aldığı turnuvanın tek üzücü yanı Half-Life'ın halen çözemediğimiz bir bug'ı yüzünden maçların çok geç saatlere kalması ve pek çok güzel maçın yayınlanamamasıydı. İlk maçlarda hiç bir sorun yokken maçların hem demoları alınıyor hem de Sanane Klan TV'den canlı olarak yayınlanıyordu. Ancak turnuvanın ortalarında HLTV çalıştırıldığında oyun içinde flashbang'ler çalışmamaya başladı. Tüm çabalara rağmen sorun giderilemeyince HLTV kapatılarak maçlara devam edildi ve final maçıda dahil pek çok maçtan demo alınamadı. Bu ay CD'mizde demo alınabilen maçları bulabilirsiniz. 240MB'lık CS ziyafeti sizi bekliyor. Demoları nasıl çalıştıracağınız zip dosyasının içindeki dökümanda detaylı olarak anlatıldı.

Kazananlar ve kaybedenler bu ay başlayacak olan diğer bir büyük turnuva World Cyber Games Türkiye'de buluşmak üzere veda ederken biz de bütün yorgunluğumuzla makinaları toplamaya başladık. Turnuva düzenlemenin yorucu bir iş olduğunu biliyorduk ama bu kadarını da beklemiyorduk. Neyseki pek çok dostumuz bize sonuna kadar destek vererek arkamızda durdular. Şimdi onlara teşekkür zamanı.

Herşeyden önce verdiği hiç bir sözü tutmayan sponsorumuz Veezy'ye, turnuvanın başından beri her noktasında koşturan Jesuskane'e, son maça kadar hiç durmadan yanımızda olan Birofilo'ya, maçların SNN Klan TV'den yayınlanmasını sağlamakla kalmayıp finaller boyunca yardımımıza koşan Magnvs'a, finallerde serverları yöneten Shibumi'ye, son dakikada donanım sponsorluğunu üstlenen Adeks'e, makinaların kurulumunda ve server başında yardımcı olan Dimswart ve Zeroheat'e, maçlarda yardımcı olan Matt'e, Princess Otel'in en sıkı Counter oyuncusu Barış'a, baş ağrıtma konusunda bir numara olan Glad'e, yayınlarıyla turnuvayı destekleyen, Games Special Weekend ile turnuvaya gelemeyenlere heyecanı aktaran Best TV ve Bora'ya ve son olarak turnuva mekanını bize sağladıkları için Princess Hotel'e sonsuz teşekkürler. Gelecek ay World Cyber Games finallerinde aynı heyecanı tekrar paylaşmak üzere diyorum...

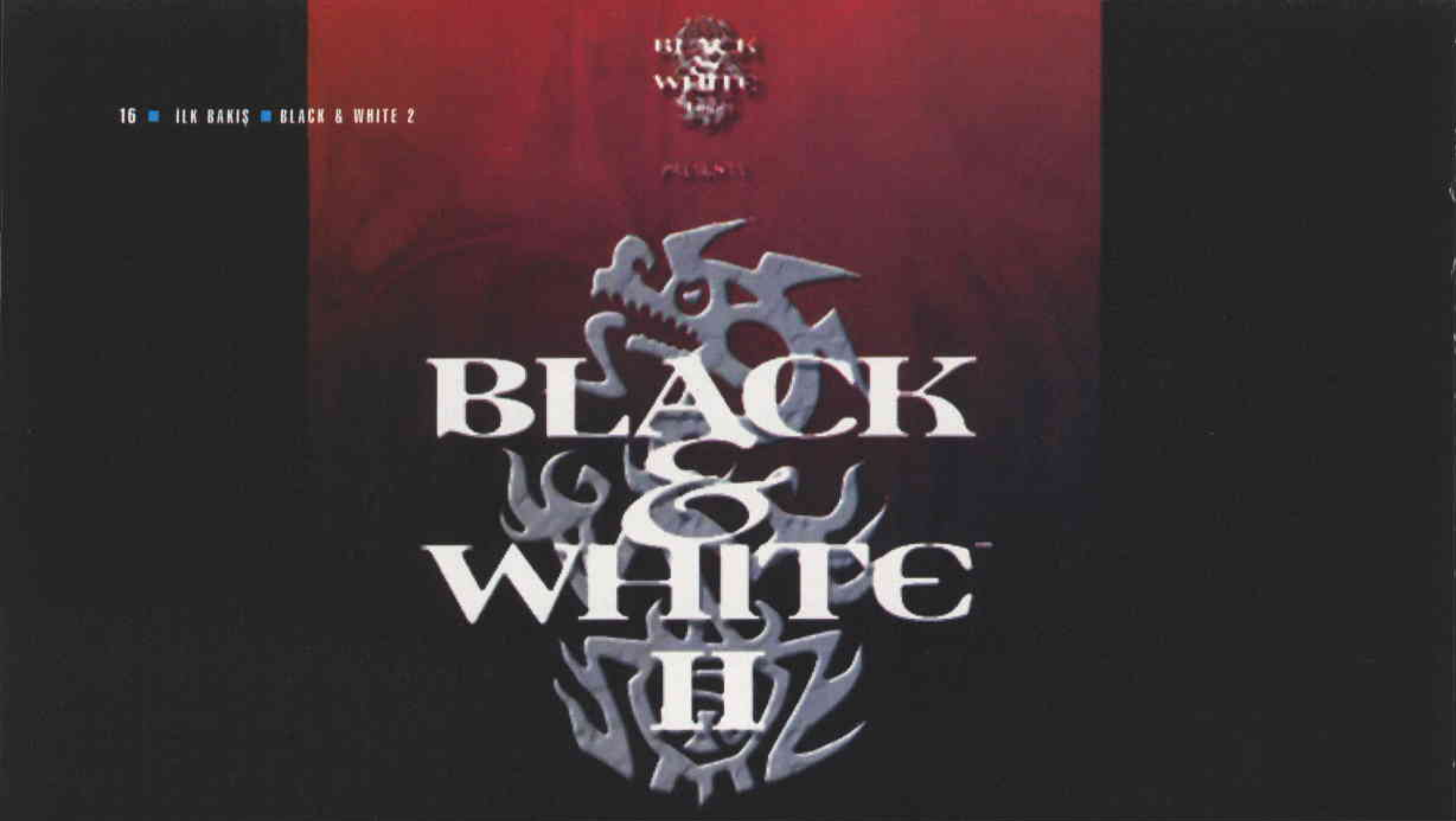


Vendetta takımı maç sırasında. Sol baştan sırayla Zeroheat, Undertaker, Dimswart, Sieger ve bL (namı değer Oh 83133).



Şampiyon cdc takımının kaptanı carnage, gg takımındaki eski nickiyle Arthur

Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr



İyilik meleği mi olmak, yoksa kasap mı... İşte bütün mesele bu!

Çizgi romanların, ucuz aksiyon filmlerinin demirbaşı kötü adam profilini hepimiz çok iyi biliriz; ister deli bir bilim adamı olsun, isterse transgenik bir süper suçlu, bu adamların hepsinin rüyası karşı durulmaz sonsuz bir güce sahip olmak, dünyayı yönetmek, kısacası bir çeşit tanrı olmaktır. Bana kalırsa çoğu kez ortalama seyircinin bile çok inandırıcı bulmadığı bu mega narsist karakterler hakkında kesin hüküm vermeden bilmemiz gereken bir şey var, o da pek çoğumuzun içinde aslında sonsuz güce hasret duyan bir yön olduğu. Aksi takdirde geçen senenin hit oyunu Black & White'ın bu kadar beğenilmesini nasıl açıklayabiliriz?



Kötülüğün dayanılmaz hafifliği...

RTS türünün sancılı günlerinin daha dinmediği bir anda raflarda yerini alan Black & White en yalın tabiriyle bir tanrıcılık oyunu idi. Üzerlerinde akıllarını alarak süzüldüğünüz kullarınızı yönlendirerek buğday ve kereste biriktiriyor, nüfuslarının artmasını sağlıyor ve diğer tanrılarla savaşıyordunuz. İnsancıklarınızın size tapınmasıyla depolanan mananız ile güçlü büyüler (mucizeler) yapıp müminlerinizin üzerine kah iyilikler kah lanetler yağdırıyordunuz.

Yenilmesi gereken ordular yoktu ama kazanılması gereken kalpler vardı ve bu kalpler de diğer tanrının kullarına aitti elbette. Düşman tanrıyı alt etmenin yolu onun inananlarını size inanmak üzere ikna etmekti ve bunu yine ya iyilikle (onları doyuyarak, iyileştirerek) ya da kötülükle (alev ve şimşeklerle kavurarak) yapabiliyordunuz. Bu mücadelenizde en büyük yardımcınız sadık yaratığınızdı. İlk başlarda birkaç adam boyu olan sevimli yaratık ilerki safhalarda küçük bir dağ boyutuna ulaşıyor, öğrettiğiniz mucizeler ve diğer olaylarla size büyük bir destek sağlıyordu.





İşte bu temel fikir üzerinden çıkan Black & White geçen sene severek oynadığımız oyunların başındaydı. Gayet başarılı grafikleri, muhteşem yapay zekası ve mouse hareketleriyle büyü yapmanızı sağlayan motoru oyunu klasikler arasında pek de yabana atılmayacak bir yere oturttu. Bu başarısıyla da devamı en çok beklenen oyunlardan biri oldu Black & White. Tüm artılarına rağmen birkaç eksiği vardı şüphesiz. Oyunda iyi ya da kötü olmanın tamamıyla size kaldığı ve

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	2003
Tür • Strateji	
Yapım • Lionhead Studios	
Dağıtım • Electronic Arts	
Bize Göre • Farklı konsepti ve inanılmaz özellikleriyle yepyeni bir oyun Black & White 2. Tanrı olmanın verdiği güç ve sorumluluk kavramları arasında kalmak hem eğlenceli hem de düşündürücü.	







kazanmak için birinin diğerine karşı daha avantajlı olmadığı söylense de iyi bir tanrı olmak çok zordu. Rakip tanrının inananlarını kazanmak için mucizelerle onları etkilemeye çalışırken, aynı büyüleri birkaç kere yaptığınızda cazibesini kaybediyor. Bu yüzden iyi tanrı olup sürekli iyi büyüler yaparak bir kasabayı ele geçirmek özellikle ilerki bölümlerde neredeyse imkansız. Ama arada bir yıldırım veya ateş topuyla bir kaç kişiyi kavurursanız işler değişiveriyordu ve birkaç kere 'yakıcı' mucizeden sonra mecburen kötü tanrı oluveriyordunuz. En doğru taktik her tür mucizeyi kullanmak ama yaratığınızı kesinlikle iyi tutmaktı. Oyunun başka bir zayıflığı ise hevesi kursakta bırakacak kadar kısa olmasıydı. İyi bir oyuncunun iki günde oyunu bitirmesi içten bile değildi. Diğer yandan son bölüm hariç, rakip tanrıların çok pasif kalması ve yaratığınızı beslemenin bazen sorun olması sıkıcı ayrıntılardı.

Tarafsızlık en kötüsüdür.

Bu giriş oyunu tanımayanlar için iyi oldu sanırım. Evet, Black & White 2 geliyor. Ne zaman mı? Açıkçası pek bir bilgi yok çünkü oyunun yaratıcısı Peter Molyneux çıkış tarihiyle ilgili sorulara gayet hin bir şekilde "bitince" diye cevap veriyor. Black & White 2, önemli değişiklikler ve inanılmaz yeniliklerle ilk oyunun kaldığı yerden devam ediyor. Hatırlarsanız tüm nüfusu kulunuz yaptıktan sonra hiçbir pişmanlık ve sorumluluk duymadan adalar zincirini terketmiş ve insancıkları kendi haline bırakmıştınız. Aradan uzun bir süre geçer, insancıklar teknolojik gelişmeler kaydeder ve en sonunda tanrıları yüzünden birbirlerine girecek aşamaya gelirler. Her kabilenin tanrı kavramını farklı yorumlaması (biz buna din demiyor muyduk?) bölünmeye ve savaşa yol açar. İşte tam bu esnada bulutların üzerinden yeryüzüne doğru bir dalış yapıyor ve tanrının eli olarak kontrolü tekrar ele alıyoruz. Bu seferki ahlaki çelişkimiz iyi ya da kötü olmak değil, binlerce insanın harcanacağı kanlı savaşlara ön ayak mı olmak yoksa insanlar arasındaki anlaşmazlıkları gidererek barışı mı sağlamaya çalışmak. Karar yine size kalmış tabii ki...



Hemen söyleyelim, ilk oyunda el bebek gül bebek baktığınız, bazen azarlayıp bazen pışpışlediğiniz ve uğrunda saatlerce uykusuz kaldığınız yaratığınızı Black & White 2 ortamına transfer etmeniz mümkün. Bu gerçekten çok önemli bir yenilik; eğer yaratığınızı bir hayli adam etmiş ve büyütmüş bir şekilde oyuna transfer ederseniz, başlangıç angaryaları bakımından oldukça rahat edersiniz. Ayrıca artık insanlar da yaratıklara saldırabiliyor olacak. Bu yüzden cılız bir yaratığın binlerce insan karşısında hiçbir şansı olmayacaktır. Yaratığınızla diyaloğunuz bu sefer çok daha farklı. Ne de olsa o artık ordularınızın baş kumandanı. Onu silahlandırabilecek ve zırhlarla donatabileceksiniz. Yaratığınıza nasıl davranırsanız, o da insanlara o şekilde davranacak ve bu da savaşın rengini belirleyecek. İnanılmaz bir olay da yaratıkların kendi aralarında üreyebilecek olması. Üreme sonucu ortaya çıkacak olan yaratık ne inek, ne de maymun olacak. Dominant bir taraf olmayacağı için sonuç anne ve babanın bir karışımı, yani bir anlamda bir mutant olacak.

Barış, savaş için hazırlıktır

İnsanlarınız birçok anlamda geliştiği için artık onların ihtiyaçlarını gidermek zorunda değilsiniz. İlgilenmeniz gereken tek şey onları savaşa hazırlamak ya da savaştan uzak tutmak. İnsanlar arasındaki çiftçi, oduncu, damızlık gibi sınıflara demirci ve lider sınıfları da ekleniyor. Ne de olsa artık metal çağındayız ve metal silah anlamına geliyor. Çeşitli silahlar üretebilecek ve ordunuzu bunlarla donatabileceksiniz. Ayrıca düzenli bir ordu yapmakla siz değil, seçtiğiniz liderler uğraşıyor. Liderleri bir tür emriniz altındaki komutanlar olarak düşünebilirsiniz; insanlarınızı savaşa hazırlamak onların görevi. Artık mucizelerin yerini teknoloji almış durumda ve biraz klasik olsa da artık sizin de doğrudan çorbada tuzunuz olacak. Nasıl mı? Savunma için duvarlar ve kuleler inşa ederek. Dikkat etmeniz gereken bu yapıların boyutları. Örneğin rakip tanrıların yaratıkları giremesin diye duvarları çok yüksek yaparsanız, dengesiz olur ve çabuk yıkılırlar.

Görsel anlamda da Black & White 2 çok daha yetkin bir oyun, hatta yeni nesil grafik standartlarını değiştirebilecek kadar. Yaratığınız, insanlarınız, kısacası tanrılık sınırlarınız altındaki her şey 16 kat daha detaylı. Aşağı yukarı yaratığınızın tüylerini (tabii varsa) tek tek sayabileceksiniz. Belki "tek mi, çift mi" bile yapabilirsiniz. Ayrıca takındığınız tavra göre tüm doğa değişecek ve dönüşecek. Eğer bir barış severseniz, etrafta beyaz tavşanlar gezecek ama eğer kan istiyorsanız, dünyanız zebanilerle süslenecek. Oyunun motoruysa yüzlerce insanı savaştırabilecek kapasitede olacak. Anlatım da çizgisel olmak yerine dallanıp budaklanacak ve problemlere birden fazla çözüm getirilebilecek. Yapay zekanın çok daha geliştirildiğini söylememe gerek yok sanırım. Creature Isle eklentisinden sonra gerçekten bir devam oyununun ihtiyacı hissedilmeye başlanmıştı ve Black & White 2 bu boşluğu doldurabilecek güçte bir oyun. Peter Molyneux, Black & White efsanesini beş oyunluk bir seriye dönüştürmeyi planlıyor. Amacı da oyunu günümüze getirmek ve birçok soruya cevabı olan modern insanı tekrar tanrıya inandırmak. Son olarak Black & White 2'nin online versiyonunun bağımsız bir şekilde çıkacağı da duyduklarımız arasında. Şimdilik beklemeye devam.

Güven Çatak | guven@level.com.tr







lionheart

Tarih kitaplarınızı kapatın!

1191 yılının haziran ayı... III. Haçlı Seferi'nin başlamasından dört, Akkâ'nın kuşatılmasından iki yıl sonrası. Akkâ bir kaç gün içinde Aslan Yürekli Richard 'ın kuşatmasına yenik düşecek. Richard, Selahaddin Eyyubi'den şehirdeki tutsaklara karşı içinde kutsal haçın da bulunduğu değerli fidyeler isteyecek. Ancak aralarında bir anlaşmazlık çıkacak ve Akkâ'daki iki bin yedi yüz Müslüman kılıçtan geçirilecek. Richard, Kudüs'e kadar ilerleyecek ancak ordusu savaşamayacak kadar yıpranmış olduğu için Selahaddin Eyyubi ile barış imzalayacak. Hristiyan hacıların kenti ziyareti karşılığında bir daha Kudüs'e dönmemek üzere geri çekilecek. Dönüş yolunda Avusturya Dükü'ne tutsak düşecek ve ülkesine iki yıl sonra ulaşabilecek. III. Haçlı seferi de böylece sonuçlanacak. En azından bizim dünyamızın tarih kitaplarına göre böyle olacak!..



Bir bilim kalmadı evrende, benim bilmediğim.

Black Isle'ın E3'te yeni RPG'sini tanıtacağı haberinden sonra fısıltılar kulaktan kulağa gezinmeye başlamıştı. Kimilerine göre üçüncü Fallout, kimilerine göre yeni bir Planescape: Torment yoldaydı. Gerçekte Black Isle'ın bu sefer yapımcı firma olmaya niyeti yoktu. Kendileri oyunun dağıtımcılığını üstlenecek, yapımdan Reflexive Entertainment (Zax: The Alien Hunter, Star Trek Away Team oyunlarından hatırlarsınız) sorumlu olacaktı. Bu sefer ne Fallout gibi bir karanlık gelecek, ne de Planescape gibi salt bir fantezi dünyası kurgulanıyor. Lionheart, bizim dünyamızın gerçekliğinin XII. yüzyılda kırıldığı bir alternatif boyutta geçiyor.

Lionheart'ın konusuna göre Akkâ'nın istilasına kadar her şey dünyamıza paralel olarak seyretti. Ancak Richard'ın ele geçirdiği kutsal emanetler ve öldürttüğü insanlar, dünyada bir "kırılma"nın başlangıcı oldular. Yırtılan gerçeklikten dışarıya büyülü güçler ve ruhlar çıktılar. Aslan Yürekli ve Selahaddin Eyyubi birleşerek karanlık güçlere karşı çarpıştılar ve kırılmanın tamamlanmasını önlediler. Ama büyü dünyaya karışmıştı bir kez. Her iki kumandan da kutsal emanetleri paylaştılar ve nesiller boyunca onları korumaya and içtiler. Haçlı Seferleri devam etti, ama Müslümanlar'a değil, ejderler ve büyücülere karşı...

Aradan yaklaşık 400 yıl geçti. Büyülü yaratıklar hala dünyada dolaşıyorlar. Güçlenen Engizisyon Mahkemesi büyüye karışan her canlıyı avlarken Templar Şövalyeleri gibi örgütler de insanlığı bu zor zamanlarda korumaya çalışıyorlar. Canlandırdığımız karakter, Kral Richard'ın soyundan gelmekte. Kırılma sırasında Richard, büyülü güçlerden etkilendiği için bize onun soylu kanının yanı sıra doğaüstü yetenekler de miras kalmış bulunuyor. Daha bu yetenekleri nasıl doğru dürüst kullanacağımızı bilmezken, kutsal emanetlerin çalındığı ve ikinci bir kırılmanın yaklaştığı bir karmaşanın ortasına düşüyoruz.

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	11.2002
Tür • RPG	
Yapım • Reflexive Entertainment	
Dağıtım • Black Isle	
Bize Göre • Sana üç vakte kadar bir kısmet görünüyor ama artık Arcanum gibi mi desem, Fallout gibi mi desem...	







Sana değgin nice bin sırrı çözüp silkeledim.

Lionheart'da Fallout oyuncularının alışık oldukları SPECIAL sistemi kullanılıyor. Bu sistemde karakterinizin Strength(güç), Perception(algı), Endurance(dayanıklılık), Charisma, Intelligence(zeka), Agilitiy(çeviklik) ve Luck(şans) olarak adlandırılan yedi değişik özelliği bulunuyor. Bunlara ek olarak her seviye atladığınızda yeteneklerinizi geliştirmekte kullanacağınız puanlar ve üç seviyede bir "perk" adı verilen özel güçler kazanıyorsunuz. Fallout'tan farklı olarak bu kez savaş sahneleri sıra sıra değil gerçek zamanlı oynanıyorlar. Eski sistemde çeviklik puanınız her turda ne kadar hareket edebileceğinizi belirlerdi, şimdi ise yaptığınız hareketlerin hızını belirliyor.

Fallout'ta büyü kavramı bulunmadığı için yapımcılar Lionheart'a özgü bir takım değişiklikler yapmayı da ihmal etmiyorlar. Oyunda büyüler thought, divine ve tribal olmak üzere üç ana gruba ayrılıyor. Aldığınız yetenek puanlarıyla büyü gücünüzü geliştirebiliyor, geliştirdiğiniz büyüler sayesinde yeni büyüler öğrenme hakkını kazanıyorsunuz. Yani bir nevi Diablo'nun yetenek ağacı gibi bir durum söz konusu. Büyü yapmak için manaya ihtiyacınız oluyor ama Lionheart'ta diğer oyunların aksine mana miktarını zeka puanınız belirlemiyor. Bunun yerine yüksek bir karizma ve algı gücü gerekiyor. "Yov ne alakası vor?" demeyin, Lionheart'ın kurgusuna göre büyü, insanların kendi enerjilerinden kaynaklanmıyor. Kırılma sırasında dünyaya gelen büyülü yaratıklar güçlerini kullanabilmek için kendilerine bir beden arıyorlar. İnsanların ve bu ruhların birleşmesinden daha güçlü bir ortak yaşam formu oluşuyor. İçindeki ruha söz geçirebilen insanlar büyü enerjilerini de kontrol etmeye başlıyorlar. İyi bir algı kendinizi içinizdeki ruha uydurmayı, iyi bir karizma da ruhun üzerinde denetim kurmanızı sağladığı için mana miktarınızı doğrudan etkiliyor.

Yaşadım yetmişi aşkın yılı,en sonra gelip,

Oyuncular dört farklı ırktan (insan, sykvant, feralkin, demokrin) birini seçerek senaryoya başlıyorlar.Her ırkın başlangıç için farklı puanları, ileride de ırka özgü perk'leri bulunuyor. Örneğin Sylvant'lar tüm ırklar arasında büyüye en yatkın olanlar. Büyülü rhların, özellikle elementallerin soyundan geliyorlar. Demokinler, sivri kulakları ve keskin dişleriyle insandan ayırt edilseler de çoğunlukla kalabalıklara karışmasını iyi beceriyorlar.Feralkinler ise hayvansı ruhlardan soy alıyorlar ve sivri kulakları, pençemsi elleri kendilerini diğer ırklardan daha çabuk ele veriyor.

Tüm bu olağanüstü atmosfere karşın Lionheart'taki dünyanın bizim dünyamızın bir paraleli olduğunu da unutmamak gerekiyor. Bu nedenle Avrupa'nın rönesansı yaşadığı XVI. Yüzyıldan tanıdık simalarla karşılabilmeniz mümkün. Birkaç örnek vermek gerekirse Galileo Galilei, Cervantes, "Prens"in yazarı İtalyan düşünür Machiavelli ve "üstat" Leonardo da Vinci (ve ünlü uçan makinesi!) ile karşılaşabilir, hatta şansınız yaver giderse maceralarınızda onlardan yardım bile alabilirsiniz. Saydığımız ünlü karakterlerin gerçekteki kişilikleri de oyuna aynen yansıtılmaya çalışılmış. Büyü enerjisinin bazı karakterleri bizim dünyamızdan daha uzun süre hayatta tuttuğu da aklınızda bulunsun, "Bu adam 1588'de ne arıyo?" demeyin sonra!

Daha hiç bir şeyi öğrenmemişim; öğrendim (Hayyam).

Lionheart'taki yaratıklar da paralel bir evrene uygunluk gösterecek şekilde tasarlanmışlar. Dünyayı Tolkien dünyalarından farklı tutmak amacıyla ork'lar, troll'ler gibi yaratıklardan uzak durulmuş. Bununla birlikte Barcelona sokaklarında gezinen yarı insan-yarı hayvan yaratıklar, goblin'e benzer ama daha zeki bir ırk ve daha adı duyulmadık, ne idüğü belirsiz bir sürü karanlık varlıkla karşılaşmaya hazırlıklı olun. Üstelik senaryo süresince anlaşma yaptığınız guplara göre karşıt fikirli insan topluluklarıyla da mücadele etmek zorunda kalabilirsiniz. Özellikle büyülü güçlerinizi açığa vurmanız durumunda engizisyonun peşinize düşeceğinden emin olun.

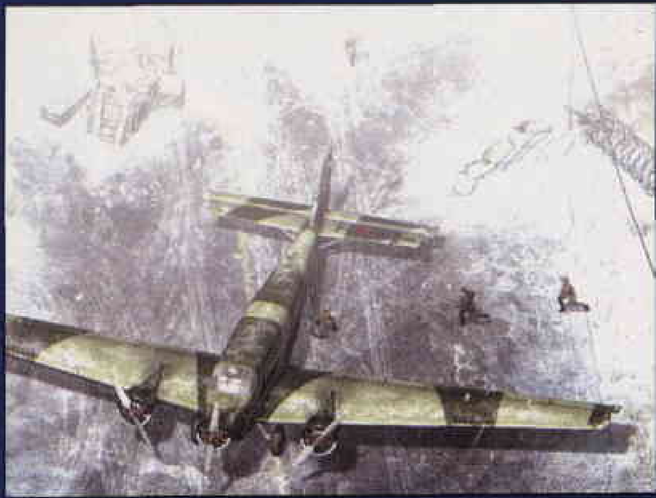
Elbette oyunda maceralarınıza ortak olmak isteyen dostlarınız da yer alacak ama Lionheart birden fazla karakteri kontrol etmenize izin vermiyor. Öykünün merkezinde siz bulunuyorsunuz ve yanınızdaki karakterler de Fallout'taki yol arkadaşlarınıza göre daha başlarına buyruk davranıyorlar. Benzer şekilde onlara basit komutlar vererek(Dövüşte yakın dur, belli bir mesafede kal, vb...) yönlendirebiliyorsunuz ama her birinin ayrı kişilik ve amaçları olduğu için ne zaman gidip ne zaman kalacaklarına kendileri karar veriyorlar. Kimileri ortak göreviniz biter bitmez sizi terkederken kimileri de sizinle maceradan maceraya koşturmaya devam ediyorlar.

Karakter seçiminiz yine Fallout serilerindeki gibi tüm oyun akışını etkiliyor. Karizma, etkili konuşma gibi yeteneklerinizi öne çıkartarak diplomatik bir karakter yaratmak elinizde olduğu gibi (Bir keresinde Fallout'u böyle oynamıştım, silahşörlükten çok daha eğlenceliydi.) dövüş yeteneklerinizle de öne çıkmayı da tercih edebiliyorsunuz. Karakterinizi nasıl yaratırsanız yaratın, karşınızda 40-60 saat arası süren uzun ama zevkli bir macera bulacaksınız. Arcanum'da başarıyla uygulanan "alternatif dünya" senaryosunu çok daha farklı bir bakıştan oynamak isteyenler, hele benim gibi zamanında Templar Şövalyeleri üzerine ödevler hazırlamış, Fallout'u bitirdiğine üzülmüş olanlar için Lionheart tam beklenen oyun. Bu kış "kırılmamak" için kendimizi zor tutacağız!

Not •**Son saniyede oyunbozanlık etmeyeyim ama geçenlerde bir belgesel kanalında izlediğim bir programda Aslan Yürekli'nin aslen Fransız olduğu, hatta İngilizcesi'nin bile iyi olmadığından bahsediliyordu, rastlarsanız izlemenizi öneririm.**

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr





commandos 3

Yeşil bereliler bu sefer gerçekten aklımızı alacak galiba...

Onlar gerçekten oyun dünyasında bir devrim yarattılar; belki boyutları küçüktü bu yeşil berelilerin ama strateji türü adına attıkları adımlar hep büyük oldu. RTS camiasının, Warcraft, Command & Conquer ve Age of Empires gibi birkaç sağlam ismin gayretleriyle ayakta durduğu günlere denk geliyor Commandos'un çıkışı. Oyuncu kaynak yönetiminden ve devamlı adam üretmekten bıkmıştı. Yenilikler istiyordu. O dönem çıkan bazı oyunlar türe biraz aksiyon, biraz RPG katmayı denedi ama oyuncunun ilgisini bir türlü çekemedi. Çünkü bu yeniliklere rağmen real-time strateji türünün temel özellikleri en ufak bir çizik bile almamıştı. Daha devrimsel bir yenilik gerekiyordu ve işte Commandos da bunu başardı. Ne kaynak toplamak vardı, ne de ıvır zıvır üretmek; ilgilenmek durumunda olduğunuz tek şey elinizin altındaki bir grup komandoyu ve uzmanlıklarını kullanarak görevi tamamlamak. Kısacası esas olan sadece ve sadece stratejiydi. Ortada yepyeni bir oynanabilirlik ve arka planda ise çoğu strateji severin fanatikleşecek kadar sempati duyduğu 2. Dünya Savaşı (tabii Nazileri de unutmamak gerek).



Rekabet başlıyor...

Commandos: Behind Enemy Lines ortalığı kırıp geçirmişti, zor sayılabilecek bir oyundu ve görsel anlamda eksikleri vardı şüphesiz ama oynanabilirlikten alınan zevk yeşil berelilerin açıklarını kapatıyordu. Zaten bu kadar tutması bir ek görev paketiyle sonuçlandı (Beyond the Call of Duty). Gerçekten de bir koşuşturma içinde olmadan, sakin kafayla stratejinizi planlayabilmek ve yine aynı gizlilikle uygulayabilmek beni çok etkilemişti. Sessiz ve derinden derler ya, işte Commandos'un da konsepti buydu. Bak ama dokunma, dokun ama tatma, tat ama yutma gibi bir şey. Tabii oynanabilirliğin yanı sıra komandolarınızın kişisel yetenekleri ve özgün alet edavatları da eğlencenin dozunu bir hayli artırıyordu. Derken Fransız Spellbound firması Desperados diye bir oyun çıkardı ve gönüllerde taht kurdu (en azından benimkinde). Commandos 2'nin eli kulağında olduğu günlerde böylesine eğlenceli ve şirin bir oyunun "bu piyasada ben de varım" demesi tam bir süpriz olmuştu. Desperados, Vahşi Batı konsepti, renkli karakterleri, sürükleyici hikayesi, süper grafikleri ve pratik oynanışıyla tam bir başyapıttı; takım bazlı oynanışı ve izometrik yapısı hariç Commandos'dan oldukça farklı bir oyundu. Hemen ardından Commandos 2: Men of Courage boy gösterdi ve piyasanın altını üstüne getirdi ama bana kalırsa Desperados kadar etkili olamadı. Evet, Commandos 2 süper bir oyundu, tam fanatiklerinin ağzına layık türdendi ve abisi ile neredeyse hiçbir alakası yoktu. Grafikler, seçilen mekanlar, düşünülen detaylar gerçekten inanılmazdı. Ama Commandos 2 yeni başlayanlar

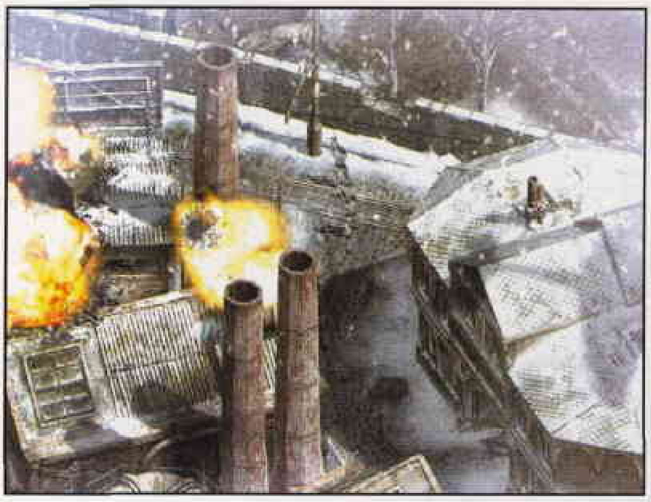
TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ 01.2003

Tür • Strateji

Yapım • Pyro Studios

Dağıtım • Eidos Interactive

Bize Göre • Commandos 3 yenilenmiş grafikleri, hikayesi, oynabilirliği ve en önemlisi de multi-player desteğiyle tozu dumana katmak üzere.





için biraz fazla zor ve fanatikleri içinse çok düz bir oyundu. Çok fazla filmden esinlenmek yerine belki olaylar özgün bir hikaye eşliğinde gelişseydi ve birtakım sürpriz gelişmeler olsaydı, Commandos 2 çok daha eğlenceli bir oyuna dönüşebilirdi. Neyse görünüşe bakılırsa İspanyol Pyro firması da eksiklerin farkında ve Commandos 3 ile dananın kuyruğunu koparmaya niyetli.

Nerde benim kasaturam?

Sanki Tiny'i duyar gibiyim: "Hey Fins kasaturamı nereye kaldırdın? Çıkartmaya geç kalıyoruz." Evet, görünüşe bakılırsa ölümcül komandolarımız bir kez daha görev başında ve biz de Commandos 3 ile bir kez daha 2. Dünya Savaşı ortamlarına dalıyoruz. Bu sefer kesinlikle Nazilerin kökünü kurutacağız. Pyro ekibi öncelikle Commandos 2'nin en büyük eksiği olarak gördüğü hikaye üzerinde duruyor. Gerçekten de Commandos 2 fazlasıyla görev tabanlı bir oyundu, görevler arasındaki bağlantılar çoğu zaman yetersiz kalıyordu ve ayrıca çok fazla savaş filminden etkilenmişti. Commandos 3 ise öncelikle özgün ve dinamik bir hikayeye sahip olacakmış. Olaylar oyuncuyu birçok farklı noktaya sürükleyeceği için bir sonraki sahneyi tahmin etmenin neredeyse imkansız olduğunu söylüyor Pyro'dakiler (sürprizlere bayılırım). Yine birkaç önemli savaş filminden (Enemy at the Gates ve The Train gibi) esinlenmeler olacak ama abartılmayacakmış. Şimdilik oyun 20 görevden oluşuyor ve her görev farklı bir yerde geçiyor. Aslında oyunu Stalingrad, Almanya-Fransa ve Normandiya sahilleri olarak üçe bölmek de mümkün. Şimdilik Pyro Studios görevler hakkında çok fazla detay vermiyor ama oyuna Stalingrad civarında Alman ordusunun en tehlikeli keskin nişancısını ele geçirme göreviyle başlayacağımızı biliyoruz (al sana Enemy at the Gates). Sonra büyük bir zevkle Berlin yakınlarındaki bir Gestapo karargahını basacağız. Tabii bir de olmazsa olmaz Normandiya çıkartması var.

Güncellenen grafik motoru sayesinde, büyük patlamalar, hareket halindeki trenler ve hava baskınları gibi dinamik durumların bizzat içinde olabileceğiz.

Pamuk eller cebe...

Commandos 3 görsel anlamda ağzımızın suyunu akıtacak galiba. Henüz bir demo yayınlanmadı ama screenshotlar konfigürasyonunuzu gözden geçirecek cinsten. Commandos 2'nin grafiklerine zaten hayran kalmıştık ama Commandos 3 için söyleyecek bir kelime bulamayacağız. Öncelikle oyunun motoru güncelleştirilmiş durumda. Artık patlama efektleri çok daha iyi, hava şartları çok daha gerçekçi ve detaylar çok daha etkili gözüküyor. Aydınlatma sistemi baştan aşağı yenilenmiş. Oyunun motoru, büyük patlamalar, hareket halindeki trenler ve hava baskınları gibi dinamik durumlara çok daha hakim olacakmış. Pyro, diğer birçok RTS yapan firmanın aksine bu sefer de tercihini ikinci boyuttan kullanıyor ve çok da iyi yapıyor; Commandos'un 3D olması halinde oynanışından kaynaklanan eğlence uçup giderdi herhalde. Tabii sağlam bir motor ve sağlam grafikler ister istemez sağlam bir sistem gerektiriyor, özellikle oyunu akıcı bir şekilde oynamak istiyorsanız. Tasarımcılar, Commandos 3'ün yeni jenerasyon sistemlerin tüm özelliklerinden yararlanabilecek şekilde hazırlandığını söylüyor (yandık desenize).

Oynanabilirlik bakımından Commandos 3 abilerinin izinden gidiyor ve serinin tarzını koruyor. Yalnız yeni başlayanların oyuna alışmasını kolaylaştırmak için birtakım değişiklikler ve eklentiler yapılmış. Gerçekten senaryo bütünlüğünün yanı sıra Commandos 2'nin oynanabilirlik bakımından da eksikleri vardı; oyun biraz fazla zordu ve oynanış tarzına yabancıysanız alışması biraz fazla zaman alıyordu. Bu bakımından oynanabilirliğe biraz esneklik getirmek hiç fena olmaz. Muhtemelen oyun içi bir tutorial bölümü



bizi bekliyor. Pyro yapay zeka konusunda da önemli gelişmeler kaydettiklerini söylüyor. Artık düşmanlarımız çok daha zeki ve duyarlı olacakmış. Duruma ve davranışınıza göre düşman çok farklı tepkiler verebilecekmiş. Yeni düşmanları ve yeni yeteneklerini de unutmadan ekleyelim. Casus Gestapolar, SS subayları, hücum devriyeleri ve bölüm sonu süprizleri bizi bekliyor. Yine araçlara binebiliyor ve yine onları havaya uçurabiliyoruz. Ama bu sefer araçları kullanarak değişik durumlar yaratabilecekmişiz; örneğin Fransız direniş kuvvetinin desteğini arkamıza alarak, bir Panzer birliğini pusuya düşürmek gibi. Yeni komandolarınız olmayacak, hatta Commandos 2'dekinden daha az adamınız olacak. Tasarımcılar çekirdek ekibe yeni adamlar katmak yerine onlara yeni yetenekler ve silahlar vermeyi tercih etmiş (yani bu tabii yeni makineliler, patlayıcılar ve tuzaklar anlamına geliyor).

Esas bombaya gelince...

Sıkı durun! Çünkü Commandos 3 çok daha sağlam bir multi-player desteğiyle beraber geliyor! Düşünün bir kere tüm ekibinizin arkadaşlarınızdan oluştuğunu. Umarım Pyro multi-player olayının üstesinden kalkabilir. Uyduruk olmasındansa hiç olmamasını tercih ederim. Şimdilik Deathmatch ve bir ihtimal de Capture the Flag modunun oyunda yer alacağını biliyoruz. Ayrıca karşı tarafı yani Nazileri oynama şansımız da yüksek. Commandos 3 piyasayı dağıtacak gibi gözüküyor ama şimdilik elimizden beklemekten başka bir şey gelmez. Bu arada Spellbound'un Robin Hood'unu da hatırlatmak isterim. Ortalık kızışacak galiba...

Güven Çatak | guven@level.com.tr



OYUNDAN PARA KAZANMAK

Eğlenerek para kazanmak mı? Hiç aklınıza gelir miydi?

Oyun oynamak aslında tamamen kendimiz için yaptığımız bir iştir. İyi zaman geçiririz ve bu arada hiçbir sorunumuzu düşünmeyiz. Tamamen oyun dünyası içinde dolaşmaktan başka hiçbir şey istemeyiz. Senaryomuzun hedefi bellidir: Bölümü bitirmek ve bunu yaparken olabildiğince eğlenmek. Bölüm bittiğinde ise bir şeyleri başarmış olmanın verdiği hazzı tatmak. Peki hepsi bu kadar mı? Para ver, eğlen ve tatmin ol. Peki bu üç duygunun yanına para kazanmayı da eklersek nasıl olur? İşte o zaman dünyanın belki de en şanslı insanı olursunuz. İşte size oyundan para kazanmanın yolları.

Online oyunlarda karakter geliştirmek



Meslek Statüsü: Gece Kuşu
Parasal Tatmin: Devede Kulak
Türkiye'de İş İmkanı: Sonsuz

Devasa online oyunlarda güçlü karakterler yapmak çok zaman isteyen bir iştir. Bazı oyuncular ise bu kadar uğraşmak yerine hazır karakterleri almayı tercih eder. Bu arz-talep durumda güçlü karakterlerle doldurduğunuz bir hesabı iyi bir paraya satabilirsiniz. Oyunlarda bazı eşyalar ise çok zor bulunur. Ya da belli tutarlardaki paraları biriktirmek çaba ister. Eğer bu tip eşyalar elinizde varsa ya da oyunda çok fazla para yapmışsanız bunları belli tutarlar karşılığında satabilirsiniz. Online oyunlardan bu iki yolla para kazanan profesyonel bir tüccar oyuncu olmak istiyorsanız yapmanız gereken çıkacak tüm oyunların bir şekilde beta testine katılmak ve bu piyasayı çok sıkı bir biçimde takip etmektir. Oyun tam kullanıma açılmadan önce genel mantığınız çok iyi kavramalı, kendinize bir taktik belirlemeli ve eğlenmek yerine tamamen iş yaptığınızı düşünüp buna göre hareket etmelisiniz. Yardımlaşa oynamanız gereken oyunlarda iyi bir ün yaparak bir bölüm oyuncuyu kendinize çekmeli ve onların omuzlarına basarak yükselmeyi bilmelisiniz. Örneğin Ultima Online da iyi tanınıyorsanız az bulunur eşyaları ya da evleri alıp satarak çok iyi para yapabilir ve bunu e-bay gibi takas sitelerinde satabilirsiniz. Bu yol hiçbir zaman bir iş olamaz çünkü geliri çok yüksek değildir. Ayrıca oyun başında sabahlamaktan sosyal yaşamınızı ciddi anlamda tehlikeye de atabilirisiniz. Fakat iyi bir tüccarsanız dolar üzerinden alışveriş yaparak kenara iki-üç bin dolar atabilirsiniz.

Oyun fikrine sahip olmak



Meslek Statüsü: Kumarbaz
Parasal Tatmin: Şansınız yaver giderse, İyi
Türkiye'de İş İmkanı: Yok, ama iyi bir fikri yurtdışına satabilirsiniz

Eğer çok orijinal bir fikriniz varsa bunu satarak ve hatta serilerini üreterek para kazanmanız mümkün. Fikriniz değerlendirildikten sonra birlikte çalışacağınız dev gibi bir takımınız olabilir. Bu bir rüya değil. John Carmack (Doom, Quake), Hideo Kojima (Metal Gear Solid I-II) gibi insanlar kendi kişisel becerilenin yanında fikir üretip bu fikrilerini uygulamaya başarıyla geçirebildikleri için buralara gelebildiler. Sayıları çok az olsa da eğer bir fikriniz varsa bunu satarak para kazanabilir ve hatta oyun tarihine geçebilirsiniz. Fakat bunun için yapmanız gereken öncelikle bir fikre sahip olmanız ki iş zaten başından

kopuyor. Çünkü sizin düşündükleriniz mutlaka bir başkası daha önceden düşünmüş ve hatta uygulamaya bile geçirmiş oluyor. Kısacası ikinci bir Amerika bulmak zorundasınız. Eğer fikri yakalarsanız ikinci ayak bunu satmak ki bu da başlı başına bir başka problem. Çünkü büyük şirketlere ulaşmak ve kendinizi dinletmek hemen hemen imkansız. Oralara hergün sizin gibi binlerce genç başvuruyor. Eğer paranız ve karizmanız varsa E3 gibi fuarlara gidip kendiniz dinleyecek birilerini belki bulursunuz. Bir başka yol ise kendi ekibinizi kurup yola çıkma ve fikrinizi çok iyi tasarlayıp ortaya çıkardıktan sonra bir dağıtıcı ile anlaşarak piyasaya sürmek. Bu her şekilde gene para ve zaman demek ki gene en büyük risk bir başkasının sizin fikrinizi önceden akıl edip sizden önce piyasaya sürmesi. Kısacası efsane olmak için çok şanslı ve özel olmanız da gerekiyor.

Oyun Programcılığı

Statü: Sosyal hayat 0

Parasal Tatmin: Çok iyi

Türkiye'de İş İmkanı: Kendinizi bu konuda geliştirmek istiyorsanız, İnternet'ten İngilizce oyun programcılığı kitapları sipariş etmeye başlasanız iyi olur.

Tüm oyunların temeli burada yatar. Eğer C ve C++ biliyorsanız bir başlangıç yakalamışsınız demektir. Tabii ki bunun için ya işin okuluna gitmeniz ya da çok çalışmanız gerekir. Playstation ve X-Box gibi platformlar icad olduktan sonra mertlik bozulduğu için Assembler bilmeniz de size büyük bir artı sağlayacaktır. İyi bir Direct X bilgisiyle iyi bir oyun programcısı olabilirsiniz. İşinizde, Dinç Interaktif'ten Engin'in söylediği gibi, uykuyu ve sosyal hayatı biraz unutmanız gerekiyor. Çünkü önünüzde yazmanız gereken tonlarca kod ve düzeltilmeyi bekleyen yüzlerce bug bulunuyor. Eğer büyük bir şirkete kapağı atabilirseniz her büyük şirkette olduğu gibi burada da rahat bir yaşam sürebilir ve iyi bir para kazanabilirsiniz. Ama çok çalışacağınızı unutmayın. Saçlarınız yerinde kalmayabilir. Bunun yanında bir oyunun fanatikleri sevdikleri oyunun arkasındaki takımda çalıştığınızı öğrendiklerinde size büyük ilgi gösterirler ve üzerinizdeki bu ilgi sizi mutlu edecektir. İnanın bize.



Sanat Yönetmeni

Statü: Uzun saç, entelektüel görünüm

Parasal Tatmin: Çok iyi (programcı kadar değil ama)

Türkiye'de İş İmkanı: Oyun yapımcısı olmadığı için, yok.

Oyunlarda gördüğümüz her pikselden sorumlu olmak isterseniz bu iş tam size göre. Yapmanız gereken 2D ve 3D hakkında iyi bir bilgiye sahip olmak ve kendinizi devamlı olarak geliştirmektir. Sanatçı olmak yaratıcılık demektir. Bu yüzden kendinizi devamlı çalışarak geliştirmek zorunda kalırsınız. Eğer bu işin eğitimini almışsanız bir adım öndesiniz demektir. Bu kadar bilgiye sahip olduktan sonra işiniz biraz şansa kalır. Çünkü her işte olduğu gibi burada da elinizde portföyünüz kapı kapı dolaşmak ya da keşfedilmeyi beklemek zorunda kalabilirsiniz. Büyük bir şirkete kapağı atabilirseniz hem iyi para kazanır hem de son derece eğlenceli bir iş yaparsınız.



Oyun Tasarımcısı

Statü: Oyun İlahı (Sid Meier, Hideo Kojima, Will Wright, John Carmack...)

Parasal Tatmin: Ferrari'nizi Quake 3'te sizi yenen 18 yaşındaki bir gence hediye edebilirsiniz (bkz. John Carmack deli mi? – sayı 21)

Türkiye'de İş İmkanı: Yok, yukarıdaki sebepten ötürü

İşte okulu olmayan bir iş. Bir oyunun senaryosundan tüm bölümlerine kadar herşeyi saniye saniye düşünmek sizin işinizdir. Bir şirkete gidip "merhaba benim aklımda bir oyun var" demek bir işe yaramaz. Bu işi yapan adamlar mutlaka içeriden birilerini tanımak ya da zaten içeride olmak zorundadır. Bir film senaryosu yazar gibi herşeyi tek tek düşünmeli ve hatta elinizdeki bölüm editörü ile birkaç bölüm yaparak işinizi somutlaştırmalısınız. Devamlı üretmek ve sabahlara kadar süren beyin fırtınaları çevirmek sizin işinizdir. Üreticilik biterse sizde bitersiniz. Eğer işinizde iyiyseniz bu kezde kral olma yolunda ilerlemek sizin için çok kolay olacaktır. Gene tanınmak bu işin en güzel yanıdır.



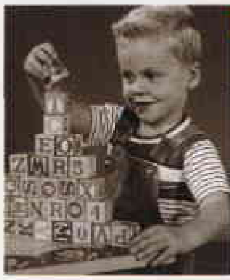
Müzisyen

Statü: Adı bilinmeyen, ama dünyada en çok dinlenen müzisyen olursunuz.

Parasal Tatmin: İyi, ama az sayıda oyun müziği yapan sanatçı var.

Türkiye'de İş İmkanı: Müzisyenler son aşamada oyun projelerine dahil olur. Ve genellikle hangi ülkede çalıştıklarının bir önemi yoktur.

Diablo'nun ya da Silent Hill'in müziklerini duyduğunuzda aklınıza ne gelir? Tabii ki oyunun kendisi! Bu müzikleri tanımamak imkansızdır. Çünkü monitör başında geçirdiğiniz saatler boyunca duyduğunuz tek ses efektleri ve müziktir. Bir oyunun en önemli parçası olan müzik tarafında çalışmak istiyorsanız sıkı bir eğitim almanız şarttır. İyi bir müzik bilgisinin yanında piyasayı sıkı sıkıya takip etmelisiniz. Özellikle de oyunlarla çok büyük benzerlikler gösteren film piyasasını. Sevdiğiniz bir işi yapıp bunun için para almanız işin en zevkli kısmıdır. Herşey yaratıcılığınızla sınırlıdır. Bu tip bir işi kapmak için ya biraz tanınmalı ya da gene kapı kapı dolaşmalısınız.



Mod yapımcısı

Statü: Başarılı olursanız, en fazla "isimsiz kahraman" olursunuz

Parasal Tatmin: Gooseman'e (Counter Strike) bakın, anlarsınız

Türkiye'de İş İmkanı: Mekan gerektirmeyen bir iş daha. Mod'unuzu yapın ve Internet'e salın. Gerisini zaman halleder.

Eğer bir oyunu çok sevmişseniz fakat "ya bir de şöyle olsa ne güzel olurdu" diye düşünmeye başlamışsanız Mod (modification) yapmak için gerekli fikri yakalamışsınız demektir. Oyunu alıp değiştirmek için tabiki yukarıda saydığımız mesleklerin çoğu ile ilgili bilgilere sahip olmalısınız. Fakat oyunların içinde gelen ve oyunun yapımında kullanılan editörlerle bu tip bilgi birikimlerine sahip olmakta artık zorunluluk olmaktan çıkmakta. Çünkü artık oyun yapımcıları oyunun fanatikleri tarafından yapılan modların oyunları ne kadar uzun ömürlü kıldığını fark etti ve source kodları bile internet sayesinde erişilebilir durumda. Mod yaratmak için yapmanız gereken tek şey zaman ayırmak ve fikrinizin tüm ayrıntılarını geliştirmektir. Başarılı bir Mod ortaya çıkartabilirseniz zaten keşfedilmek için beklemenize gerek kalmaz. Hemen fark edilirsiniz. Bunun en iyi örneği bir Half Life modu olan Counter Strike olsa gerek. Yoktan var edilen ve şu anda belki de dünyada en fazla oynanan FPS olan Mod sayesinde yaratıcıları ihya oldu diyebiliriz. Önce mod Half Life ile bundle edildi yani beraber verildi. Şimdi ise tek başına bir oyun olarak piyasaya çıkmakta. Internet sayesinde artık din dil ırk gibi sınırların kalktığı dünyamızda keşfedilmek isteyen yeteneklerin belki de tercih edeceği en kısa ve eğlenceli yol mod yapmaktır.



Takım kaptanı olmak

Statü: Adınız Time'da bile geçer desem?
Parasal Tatmin: Öhhö!
Türkiye'de İş İmkanı: Bu memlekette, 35 yaşında hala oyunlarla uğraşıyor olmak mı? Güldürmeyin beni.

İşte kralın tahtı burada kurulu ! Koca bir oyun yapım grubunu yönetmek ve yönlendirmekten söz ediyorum. Takım içerisinde uyumu sağlamak, koordinasyonu aksatmamak ve herşeyin yolunda giderek son güne yetişmesini garantilemek. Geminin kaptanı olmak için uzun yıllar bu işte çalışmış olmanız ve herşeyden biraz anlamanız gerekiyor. Bu pozisyondayken işin kendisi dışında profesyonel olarak finans ve personel yönetimiyle de ilgilendiğiniz için işletme eğitiminizin olması size bir artı sağlayacaktır. Mevki birazda karizma gerektiriyor. Şöyle ki, Metal Gear Solid serisinin beyni Hideo Kojima iki oyunda da takımına yalnızca beraber çalışmayı öğrettiğini ve daha asıl işi yapmaya başlamadıklarını söylüyordu! Sen oyun tarihinin en çok satan oyunlarından ikisini yap sonrada daha başlamadık de! Pozisyonunuz gereği yaşınız biraz geçmiş olacağından artık kariyer değiştirmek için çok geç olsa da zaten değiştirmek isteyeceğinizi pek sanmıyorum çünkü çok çok iyi para kazanacağınız şüphesiz. Şirketin yönetiminde ve herşeye karar veren biri olarak işte yat kat yapacağınız zaman burası olacaktır. Eh tabii ki herkesin yatı olsa işin bir esprisi kalmayacağı için buraya çıkmakta o kadar kolay iş değil.



Beta testçiliği

Statü: Bir firmanın elemanı iseniz, sorun yok. Ama Open-Beta'lara katılıyorsanız, statü falan beklemeyin.
Parasal Tatmin: Kadrolu=Orta. Open-Beta tester=Yok Para.
Türkiye'de İş İmkanı: Yok

Oyunlar piyasaya çıkmadan önce profesyonel oyuncular tarafından denenmelidir. Ancak bu şekilde oyundaki hatalar belirlenebilir ve giderilerek en mükemmel halde piyasaya sürülebilir. Beta testerların genel söylemi ise şudur "buglar bulunmakla bitmez ve her oyun mutlaka piyasaya buglı sürülür". Haydi bir tane de biz yazalım "Pirinç ayıklarken arada birkaç taş dişimizi kırmak için mutlaka sağlamlar tarafına kaçacaktır". Bu işin en zevkli kısmı sabahtan akşama kadar oyun oynamak olsa da aynı oyunu oynamaktan bir yerden sonra bayılabilirsiniz. Gene de bir oyunun en başından sonuna kadar geçirdiği devreleri görmenin zevki de bambaşka olacaktır. Burada bahsettiğimiz kadrolu ve profesyonel testerlar olduğundan dolayı internet üzerinden oynanan oyunlarda testerlık yapanlara göre faklı bir konumda olacaksınız. Türkiye'de oyun üreten çok az firma olduğundan ve onlarında böyle bir takım için bir bütçesi bulunmadığından bu mesleği yapmanız çok zordur. Zaten yapsanız bile az bir para alırsınız ve mevsimlik işçiler gibi oyun piyasaya çıkınca sizin de işiniz biter.



Profesyonel oyunculuk

Statü: En azından kendi oyun dalınızda bir efsane olursunuz.
Parasal Tatmin: Başarması zor bir spor müsabakası gibi. Ama bir başardınız mı da, temiz para kazanırsınız.
Türkiye'de İş İmkanı: Var! Sarılın klavye, mouse'lara.

Eğlence ve işin birleştiği başka bir yer. Fakat bu kez online oyunlardan para kazanmak gibi profesyonel oyunculuğun bir başka dalı sayılabilecek bir işten bahsetmiyorum. Burada kişisel veya takım olarak dünya üzerinde oynanan turnuvalara katılmaktan bahsediyorum. Binlerce dolar ödüllü turnuvalardan bahsediyorum. Bazı turnuvalarda ödül olarak Ferrari ya da Harley Davidson verildiğini de biliyoruz. Burada yapmanız gereken Fifa ya da Counter Strike gibi dünya üzerinde en çok oynanan oyunlardan birisi üzerinde yoğunlaşmak ve oyunu adınızdan daha iyi bilir hale gelmek. Oyunu kendi dinamikleri ile tanımak ve kurallarını tam olarak anlamak. Tabii ki bol bol antrenman yapmalı ve takım olarak oynuyorsanız birbirinizle uyumunuzu tam olarak sağlamalısınız. Daha sonra yapmanız gereken kendinizi yerel ve ulusal turnuvalarda kanıtlamak olacaktır. Tanınmaya başladıkça daha çok dikkat çekeceksiniz. Böylece kendinize sponsor bulma şansınız artacaktır. Sponsor bulduktan sonra yurtdışındaki turnuvalara katılarak cebinizi daha çok doldurma yolunda ilerleyeceksiniz. Eğer profesyonel olmak istiyorsanız tıpkı bir sporcu gibi kendinize bakmalı ve düzenli olarak antrenman yapmalısınız. Oyunun yeni çıkacak olan eklentilerini ve değişiklikleri günü gününe takip etmeli, turnuva başvurularını kaçırmamalısınız. Zaten bir yerden sonra turnuvalar sizi bulmaya başlayacaktır. Tepede olmak en hızlı silah çeken kovboy gibi olmaktır. Etrafınızda size devamlı olarak meydan okuyacak olan yeni yetmeler bulunacaktır. Bir çok insan tarafından özellikle de internette tanınmanız kaçınılmazdır.



Oyun Dergisi Yazarlığı

Meslek Statüsü: Komedyen
Parasal Tatmin: Orta Direk
Türkiye'de İş İmkanı: 1 kişi (?)

Bir oyun dergisinde ya da bir gazetede oyunlar üzerine makaleler yazmak aslında son derece keyif verici bir iştir. Öncelikle yazmak için oynamanız gerekir. Oyunları hayatınızdaki her şeyden çok seviyor olmanız gerekir. Ayrıca, Türkçe'ye çok ama çok iyi hakim olmanız, ve keskin bir espri zekasına sahip olmanız gerekir.

Oyunlar size her zaman bedavaya gelir. Kesin çizgilerle belirlenmiş bir çalışma saatiniz yoktur. Size verilen son güne kadar işinizi istediğiniz zamanda gelip yapabilir ve sonra istediğiniz saatte gidebilirsiniz. Kimse size bir şey demez. Çünkü kısıtlama yaratıcılığınızı öldürür, siz de keyfiniz yerinde olmadan yazı yazarsanız herşey kötü gider. İş arkadaşlarınız genelde sizle aynı zevklere sahip deli adamlardır ve bu yüzden işe gitmek aslında eğlenmeye gitmekle aynı şeydir. Her istediğinizde kahve ve çay bulabilir her istediğinizde oyun oynayıp gürültülü müzik dinleyebilirsiniz. Kimse size karışmaz. Bunlar dışında eğer namuslu bir patronunuz varsa sigortanız ödenir ve aylık ortalama bir maaş alırsınız. FAKAT yazı-

larınızı iyi yazamazsanız tekrar yazmanız için size geri döner ve bu da sizi geciktirebilir. Eğer yazılarınızı geç verirseniz bu TÜM derginin geç çıkacağı manasına gelir ki bunu çok tekrarlama gibi bir lüksünüz yoktur, kovulursunuz.

Yaptığınız işin en ufak bir sosyal statüsü yoktur. Genelde "bütün gün oyun oynuyorsunuz oh ne güzel" ya da "oğlum artık adam gibi bir iş bul bu ne ya bak eşek gibi adam oldun" gibi yorumlara tabi olursunuz. Takım elbise giymediğiniz sürece kimse sizi adam yerine koymaz. Aldığınız maaşla aysonu ancak gelir ama bunu bazı okuyucularınıza anlatamazsınız. Oyunlarını eleştirdiğiniz için firmalarla, okuyucunun beğenmediği bir oyuna iyi yazdığınız için okuyucularla papaz olursunuz. Hiç kimse size kiralık ev yada kız vermez. Kimse sizi sevmez, hep dışlanırsınız. Ühüeeee!

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Oyundan para kazanmanın şaşmaz üç yolu



1. CS Modeli: Mod yapacaksanız, Counter Strike gibi olmalı: Hemen öğrenilen, ama ustalaşmak aylar alan, profesyonelleşmek ise sadece sayılı kişiye nasip olan bu modifikasyonun sırrı, hızlı, gerçekçilikle eğlence arasındaki dengeyi mükemmel yakalamış ve ustalaştığını oynayan kişiye hissettiren bir mod olmalı yaptığınız. Ha tabii bir de dünya üzerinde gönüllü olarak modunuzu deneyen altı milyon kadar beta-tester olması gerekiyor :)



2. Everquest Modeli: Bir Devasa Online oyuna kendinizi kaptırırsanız, başında geçirdiğiniz uykusuz gecelerin meyvası olarak müthiş güçlü bir karakter elde edebilirsiniz. Bir senelik uğraşınızın karşılığı olan bu karakteri E-Bay gibi açık arttırma sitelerinde satabilirsiniz. Şu sıralarda raiç; en güçlü EQ karakterleri için 1000-2000 dolar, Battle.Net Diablo 2 karakterleri için 250-700 dolar arasında değişiyor. Tabii karakterinizi o hale getirmek için ödediğiniz telefon faturalarına karşılık babanızın o paraya el koyma ihtimali her zaman vardır, bilesiniz.



3. Sims Modeli: Bu yöntemle para kazanmak için: A- Süper-zeka olmanız. B- Programcılık, dizayn ve yaratıcılığın sınırlarını zorlamanız. C- Yaklaşık 20 senedir oyun yapıyor olmanız gerekiyor. Tabii bu kriterlere uyan çok az insan var, hem de ülkemizde değil dünya çapında. Ama yaptığınız bir oyun The Sims kadar özgün, bağımlılık yapıcı, gelişmeye açık ve en önemlisi sadece oyun manyaklarını değil, her türden insanı cezbeden bir konsepte sahipse oyun tarihine adınızı altın harflerle kazımanız, cebinizi dolarlarla doldurmanız işten bile değil. Will Wright öyle yaptı.

Bir pro-oyuncu ile sohbet

Vendetta klanından Zeroheat, Ogan Özdoğan Üni. Öğrencisi, Bilkent-Bilgisayar Teknolojisi ve Bilişim Sistemleri.

Soru 1: Nasıl profesyonel oyuncu olunur?

Sadece çok oynamaya ve dikkatini oyuna vermeye bakıyor.

Soru 2: Peki bu işten nasıl para kazanılır?

Profesyonel oyuncu olabilmek için ilk olarak takımın sponsoru olması gerekiyor. Yurtdışındaki turnuvalar para ödüllü oluyor ve oraya gitmek için sponsor gerekiyor. Turnuvalarda iyi dereceler elde edip takımca para kazanılabilir ya da Level turnuvasında yapılan en iyi oyuncuya bilgisayar verilmesi gibi para kazanmanın çeşitli yolları bulunabilir.

Soru 3: Profesyonel oyunculuğa ne kadar devam ettirmeyi planlıyorsun?

Her kişinin kendine göre hedefleri vardır. Bu hedefde büyük bir turnuvayı kazanmaktır. Ulaşabileceğim en son noktaya kadar devam ettirmek istiyorum. Bu nokta da sanırım bir CPL turnuvası.

Son olarak şunları eklemek istiyorum
Sponsor bulabilirsek bizde klanca Avrupa'da Türkiye'yi temsil etmek istiyoruz.Başarılı olacağımıza inanıyoruz.Ama henüz bulamadık.
Ne mutlu Türk'üm diyene :)

Phobos ve Deimos...

Uzayın sonsuz karanlığında dönüp duran küçük, kızıl bir gezegen ve üzerinde hüküm süren mevsimlik kum fırtınaları size ne kadar tanıdık geliyor? Burası Mars, gökyüzüne ilk baktığı ve gezegenleri o sonsuz arka plan karanlığından ayrıdetmeyi başardığı ilk günden beri insanoğlunun içine o uğursuz kızıl rengiyle sebebi belirsiz korku vermiş olan tuhaf, ölü dünya. Mitolojide ve eski öykülerde hep savaş ve yıkımla ilişkilendirilmiş olan, sayısız sanatçıya her tür eseri yaratırken ilham vermiş tuhaf bir yer. Kan ve ölüm getirdiğine inanılan savaş tanrısının ta kendisi.

Gerçekten de tüm bunların sebebi basit bir renk mi? İnsanlar gökyüzündeki o kızıl küreyi gördüklerinde hayal güçlerinin ve batıl itikatlarının kurbanı mı oluyorlardı ki onu savaş tanrısı saymışlardı? Yoksa insanoğlunun sadece bilinçaltında kalmış çok uzak bir geçmişte Mars gerçekten de büyük bir yıkımda pay sahibi olmuş, belki de başrol oynamış bir yer miydi? Binlerce yıl önce dünyanın çeşitli yerlerine yeraltı şehirleri kazan insanların en büyük korkusu eski düşmanların bir gün geri döneceği ve göklerden yine ateş ve ölümün yağacağına dair görülen kabuslar olabilir miydi? Eski yazıtlarda adı geçen "ölümsüzler" kimdi? Yoksa insanoğlunun korktuğu şey uzak kuzenleri, hatta belki de ta kendisi miydi?

Ama bugün 22inci asrın ortasındayız ve Mars hakkında bilinmedik pek fazla birşey yok sayılır. Buraya büyük üsler kurduk, askerler, siviller, bilimadamları getirdik. Burada yaşıyor, burada çalışıyoruz. Burası bizim evimiz. Yuvamız. Mezarımız.

Union Aerospace Corporation

İlk DOOM hakkında ne hatırlıyorsunuz? Eğer bilgisayarlarla tanışalı çok fazla olmamışsa belki bu oyunu ne görmüş, ne de oynamışsınızdır. Belki o yüzden insanların DOOM dendiğinde neden dalıp gittiklerini, sonra da birden irkilip sinirli sinirli etrafa bakmaya başladıklarını anlamakta zorluk çekiyorsunuzdur. O halde ne "Cyberdemon" ne de "BFG-9000" isimleri size birşey ifade etmiyordur. Üzerinde UAC damgası olan sandıklarla dolu koridorlarda karanlıktan fırlayan iblislerle boğuşmamış, patladığında etrafı dağıtan yeşil atık dolu variller yüzünden etiniz kemiklerinizden sıyrılmamıştır.

Öte yandan piyasaya çıkmış olan tüm DOOM oyunlarını ve bunlar için yapılan modları oynamış insanlar için o günler bambaşka bir anlam ifade eder. Modlar mı dedim? Ah, evet, modlar. Half-Life ve Counter-Strike daha bu dünyada yokken, 3D grafik kartları oyunların şeklini değiştirmemişken, insanlar DOOM için modlar ve Total Conversion kitleri hazırlıyorlardı. DOOM herşeyi başlatan, hatta kapıp götüren, PC'leri ve PC oyunlarını tamamen farklı bir statüye sokan oyundu. DOOM başlangıçtı, gerçek anlamda bir başlangıç. Başka bazı klasikler insanların gözünü PC'ye çevirmeyi başarmıştı belki, ancak kitleleri peşinden bilgisayara sürükleyen oyun DOOM idi. DOOM bilgisayarla sadece hesap tablosu hazırlarken haşır neşir olan muhasebecilerin bile saatlerce Deathmatch oynamasına, şirketlerin bu yüzden milyarlarca dolar zarara uğramasına tek başına sebep olmuştu. Ve bana tüm parasızlığımın ortasında yeni bir PC aldırmıştı.

Ama şimdi ilk DOOM'u unutun, imkansız gibi bile görünse kendinizi sıkın ve unutun, çünkü ID Software, özellikle de John Carmack unutmanızı istiyor. Unutun, hiç olmamış gibi davranın, çünkü DOOM 3 bildiğiniz herşeyi yeniden ve çok daha korkunç bir biçimde size öğretecek.

İlk DOOM'un konusunu hatırlıyor musunuz? Hayır mı? Bunda şaşılacak birşey yok aslında, çünkü oyunun tüm senaryosu "readme.txt" dosyası içindeki birkaç satırdan ibaretti. Eğer bu satırları okumadıysanız, oyunun başında kendinizi darmadağın olmuş UAC üssünün içinde bulunca olaya tamamen yabancı kalıyordunuz. Ancak bu yabancılık hissi uzun sürmüyordu, çünkü birkaç adım atar atmaz hiç te dünyevi olmayan, kabuslardan fırlamışlar yaratıkların ortasında buluyordunuz kendinizi. Aksiyonun ya da düşmanların sayısının bir sınırı yok gibiydi.

Artık klasik olmuş Midi müzikleri katliamın göbek deliğine dalarken size eşlik ediyor, motorlu testerenin uğultusu ve pompalınızın gürlemesi koridorları dolduran iblislerin vahşi ulumalarına karışıyordu. Senaryoyla ilgili bildiğiniz tek şey vardı, o da burasının cehennemden beter olduğu ve sağ çıkmayı başarmanız gerektiği idi. Bilmediğiniz şey ise yolunuzun sizi cehennemin taa dibine götüreceğiydi.

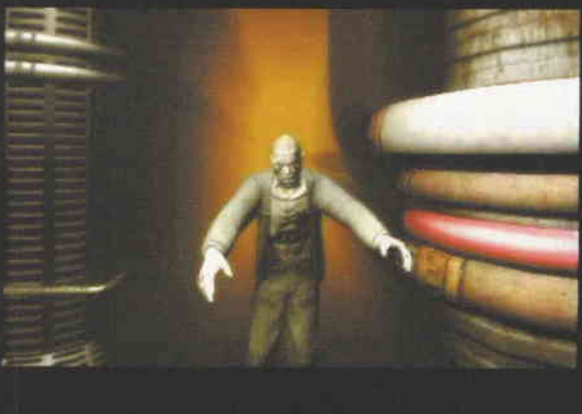
Space Marine...

ID Software bu defa çok büyük oynuyor. Tabii tek başına FPS denen oyun türünü icat etmiş, PC denen aletleri basit muhasebe makineleri halinde kalmaktan kurtarmış küçük ama güçlü bir firma için bunu söylemek biraz tuhaf gibi duruyor. Ancak John Carmack ve suç ortakları bildiğiniz herşeyi kökten değiştirmek için kararlı gibi görünüyorlar. DOOM 3 adına aldanmayın, çünkü hikaye son oyunun kaldığı yerden devam etmeyecek. Hayır, bu oyunun amacı ilk defasında teknik imkansızlıklar yüzünden pek suya sabuna dokunmadan geçilen olayların detaylı bir biçimde anlatılmasını sağlamak.

Ve bunu yapabilmek için ID işinin ustası sayılacak isimlerle anlaşıyor. Bu defa sadece bir senaryo yok, detaylı bir senaryo var. O kadar detaylı ki, oyunun ilk saniyesinden son anına kadar her karesi çizgi bant şeklinde hazırlanmış, koreografisi yapılmış durumda. Nerede ve nasıl bir ara sahne girecek, ne anlatılacak, etrafta gördüğünüz nesneler ve harita tasarımları hikayeyi çözmenizde size nasıl yardımcı olacak, karanlıktan gelen sesler nasıl ödünüzü patlatıp bir duvarın dibine sinmenizi sağlayacak, bunların hepsi adım adım planlanıyor.

Herhalde anlamışsınızdır, DOOM 3 ilk oyunun konusunu anlatacak belki, ama kesinlikle çok farklı bir tarza sahip olacak. İlk DOOM oyuncuyu sonu gelmek bilmeyen düşman dalgalarıyla bunaltır, böylece senaryo gibi diğer unsurların yokluğunu farkettirmemeyi başarırdı. Ancak bu defa işler tersine dönüyor, karşınıza çıkacak olan düşmanlar sayıca çok daha az ama çok daha korkutucu olacaklar. İlk oyundaki yüzlerce düşmanın yapmayı başaramadığını burada tek bir iblisin kolaylıkla becermesi mümkün, yani kendinizi bir anda duvardan duvara çarpılırken bulabilirsiniz. Bu defa düşmanlarınız çıktıkları cehenneme yakışır güç ve korkunçlukta olacaklar.

DOOM 3'ün amacı kabuslara yakışır bir dünya yaratmak ve oyuncuyu bilgisayarı başında değilken bile bu dünyada gördüklerinin korkusuyla titretmek, en azından ID Software programcıları oyundaki temel amaçlarını böyle tanımlıyorlar. Ve neden bilmem, şahsen bu heriflerin dediklerini yapabilecekleri konusunda çok fazla şüpheli değilim. Belki bunda ilk DOOM'u oynarken birkaç defa yerimden zıplamış olmamın katkısı büyüktür. Aranızda hiç kaptırmış DOOM oynarken birden odaya giren arkadaşını Cyberdemon zannedip sandalyeden düşeniniz oldu mu bilemiyorum tabii, ama bu örnek herhalde ilk oyunun gerilim yüklü atmosferi hakkında bir fikir vermeye yeter. Durum böyle olunca DOOM 3 neler yapar bilemiyorum, hatta belki bilmek te istemiyorum.





Yeni çağ...

Ama ilk Doom'un üzerinden yıllar geçmedi mi? O türünün ilk örneği idi ve bizler, en azından ben, o güne dek pek öyle birşey görmemiştim. Oysa bugüne dek sayısız PC oyunu oynadım, bu oyunları eleştirerek ekmek parası kazandım. Yani bir anlamda bu artık bu işin "kaşarı" oldum denebilir. Benim gibi artık klasik sayılan tüm FPS'leri oynamış ve hayli de yaşlanmış bir adamı nasıl tekrar sandalyeden düşürebilirsiniz ki? Demek istediğim şu ki, ben diğer insanları korkutacak, hatta kusturacak kadar dehşet verici filmleri "Hmmmm" diye seyreden, bir yandan da patlamış mısır kemiren bir adamım. Gerçek hayatta öyle şeyler gördüm ki, DOOM'da anlatılan cehennem tasvirlerinin gözüme çok daha yaşanası bir dünya gibi geldiği anlar oldu.

İşte bu noktada iş Carmack ve yanındaki diğer ustaların programcılık yeteneğine, biraz da sizin PC'nizin gücüne kalıyor. Carmack artık kendini sayısız defalar ispatlamış bir programcı ve yanında çalışanlar da işlerinin ustası oldukları tartışılmaz elemanlar. Mesela John Carmack'ın ikinci bir iş ve biraz da hobi olarak alternatif uzay endüstrileri alanında çalıştığını biliyor muydunuz? Bu amcam insanoğlunun roketlerle olan macerasını sıkıcı ve sonu gelmeyen bir kısır döngü olarak görüyor. Ve ne yapıyor? Programcılık işi haricindeki zamanlarda kendi gibi bir grupla birlikte düşük maliyetli uzay gemileri tasarımları üzerinde çalışıyor! Ve yanında çalışanların hemen hepsi yıllarını üzerinde çalıştıkları işe vermiş adamlar, mesela oyundaki animasyonları yapan eleman daha önce Antz ve Schrek gibi filmlerin yapımında ter dökmüş. Mesela ses efektleri ve müzikler konusunda Trent Raznor gibi müzik endüstrisinin içinden gelen bir adamla çalışıyorlar.

Ancak kiminle çalışırsanız çalışın ve ne üretirseniz üretin, burada ön plana çıkan unsurlardan en önemlisi ne gibi araçlar kullandığınızdır. Ceviz kırmak için balyoz kullanılmaz, yani elinizdeki araçlar işe uygun olmalıdır. Ve bir oyun yapımcısının araçları da tabii ki kullandığı yazılımlardır. Ancak şirketinizin adı ID ise çoğunlukla yazılımlarınızı dışarıdan satın almaz, oturup kendiniz hazırlarsınız. Ve nitekim DOOM 3 için kullanılan yazılımlar da şu ana dek hazırlanmış olanların içinde belki de en gelişmişleri. Temel işleri yapmak için kullanılan birkaç piyasa programı dışında kalan her tür yazılım, tabii buna oyun içi grafik, ses ve fizik motorları da dahil olmak üzere, ID programcıları tarafından geliştiriliyor.



Bu gerçek mi?
Burada birşeyin altını ısrarla çizmem gerekiyor. Gerek daha önce Level CD'sinde verdiğimiz görüntüler, gerekse de bu sayfalarda gördüğünüz resimlerin hiçbiri önceden hazırlanmış videolardan alınma değil. Bu görüntülerin hepsi oyun motoru tarafından gerçek zamanlı olarak görüntüleniyorlar. Ve şu kadarını söyleyeyim ki, ne bu resimler, ne de görüntüler sizi gerçekte görecekleri-nize hazırlayamazlar, DOOM 3 motoru o kadar iyi!

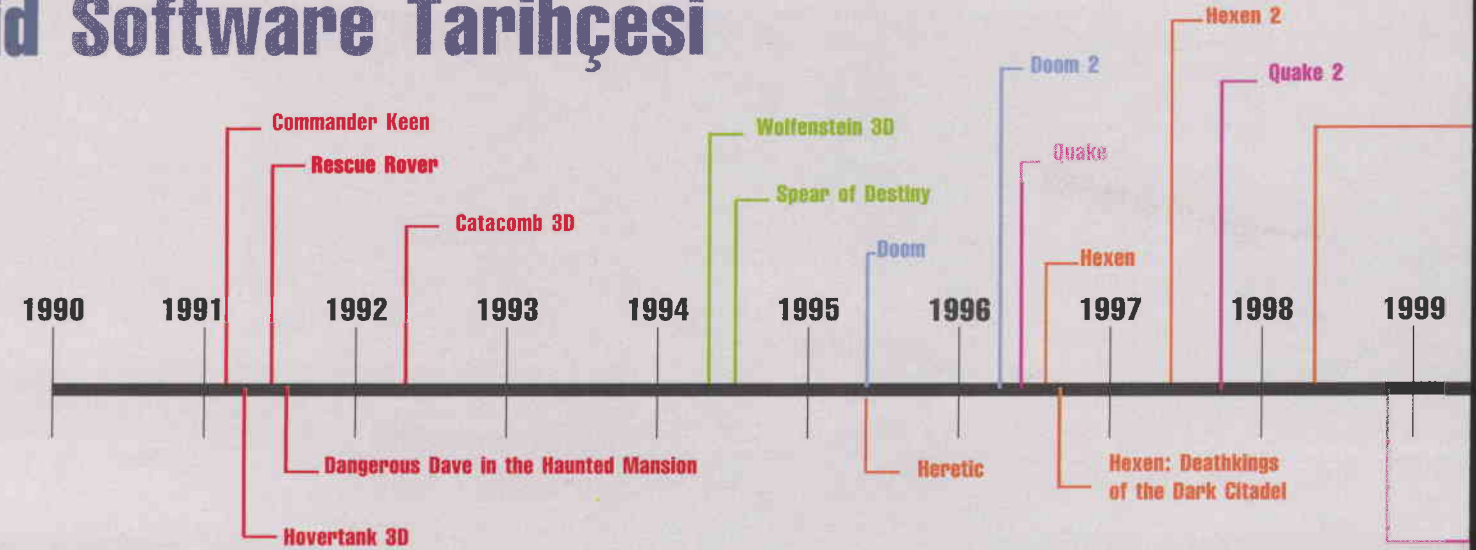
Carmack işe neredeyse tüm ekstra yönleri budanmış bir Quake 3 motorunu ele alarak başlamış. Dediğine göre bunun faydası tüm o dosya erişim kodlarını tekrar yazmak zorunda kalmadan, doğrudan grafik motorunu programlamaya başlama imkanı sağlamasıymış. Ancak sonuçta ortaya çıkan ana oyun motorunun Quake 3 kaynak kodu ile hemen hiçbir ilgisi kalmadığını açıkça belirtiyor. Quake 3 kodu bir başlangıç noktası teşkil etmek haricinde DOOM 3'e hiçbir katkıda bulunmuyor, yeni program o denli gelişmiş.

Fazla teknik detaya girmeden anlatayım, DOOM 3 grafik motoru grafiklere bugüne dek alışılmış yöntemlerin dışında bir yaklaşım sergiliyor. Bugüne dek oynadığımız tüm 3D oyunlar poligonlar ve bunların üzerine kaplanan iki boyutlu dokulardan ibaretti. Işıklandırma efektleri önceden seçilmiş noktalara ışık kaynağı yerleştirerek yapılırdı. Bu nispeten basit bir yöntemdir ve işlemciyi çok zorlamaz, ancak yapabilecekleri de sınırlıdır. Modelelrde fazla poligon kullanmazsanız, düşmanlar süt kutusu gibi görünür. Kaplama dokuları düşük çözünürlüklü ve tek kat olursa, modellerde gerçekçilikten çok komiklik elde etmiş olursunuz. Ve ışık kaynakları sabit olduğundan, değişen koşullara göre ışıklandırma yapmak hemen hemen imkansızdır. Bu tür ışıklandırma çok detaylı hesaplansa bile bir noktada falso verecektir, mesela karanlık bir alanda tamamen görünmez olması gereken bir düşman kendi üzerine yerleştirilmiş zayıf ışık kaynağı yüzünden rahatlıkla görülebilir. Bu da oyun atmosferini tamamen batırmaya yeter.

DOOM 3 motoru ise az sayıda poligon ve düz dokular yerine, "Bump Mapping" tabir edilen bir teknik kullanıyor. Bu yeni değil, ancak daha önce hiç böyle kullanılmamıştı, çünkü grafikleri inanılmaz hale getirmekle beraber programcıların yapması gereken işi 6-7 katına çıkarıyor. Mesela bu yöntemde bir düşman tasarlanacağı zaman eski yöntemlerle tüm yapmanız gereken birkaç bin poligondan oluşan bir çizim yapmak, sonra da üzerini uygun dokularla kaplamaktır. Ancak Bump Mapping ile poligon sayısı rahatlıkla bir milyonun üzerine çıkıyor. Bundan sonra bu modelin üzerini kaplamak için birden fazla sayıda doku kullanılıyor. Bu katmanların sayısı duruma göre 7-8'e kadar çıkabiliyor. Üstelik katmanlardan bazıları interaktif olmak zorunda. Bunun için de özel bir program geliştirilmiş ve bu katmanlar Flash animasyonlarına benzer bir biçimde özel tasarlanıyor. Bunların ne için kullanıldığına gelince, duvardaki çok detaylı ve etkileşimli bir kontrol paneli, ya da elinizeki Pulse Rifle üzerindeki cephane sayacı bu şekilde yapılıyor. Bir model tüm katmanları ile donandıktan sonra ise yeniden "kalıplanıyor" ve birkaç bin poligondan oluşan bir modele dönüştürülüyor. Burada amaç modelleri kullanıcıların PC'lerinin şleyebileceği hale sokmak. Ancak bu "yeniden kalıplama" işlemi esnasında veri kaybolmuyor, sadece üç boyutlu yüzeyler haline dönüşüyorlar. Yani bir tür üç boyutlu kaplama elde edilmiş oluyor. İşte bu sayede resimlerde gördüğünüz modeller bu denli gerçekçi bir şekile bürünüyorlar.

Tabii işş modelleri ve haritaları oluşturan yüzeyleri yapmakla bitmiyor. Buradaki ikinci can alıcı nokta ışıklandırmanın tamamen dinamik olması. DOOM 3 motoru bir noktaya yerleştirilen ışık kaynağının etrafındaki tüm nesneler üzerinde yarattığı etkileri gerçek zamanlı olarak hesaplıyor. Mesela sallanan bir ampulden yayılan ışık etraftaki mobilyaların gölgelerinin de uygun biçimde yer değiştirmesini sağlıyor. Kaynağından yayılan ışığın her noktada etrafına olan etkisi hesaplanıyor, bu sayede kaynağın yerindeki ya da etraftaki nesnelerde olan bir değişiklik kadar, etraftaki diğer ışık kaynakları ve sis gibi diğer parçacık efektlerinin yarattığı farklılıklar da doğru biçimde hesaplanabiliyor. Bunun oyuna grafik katkısı kelimenin tam anlamıyla inanılmaz. Eski tür FPS'lere alışmış bir insanın kendini sadece namlu aleviyle

id Software Tarihçesi



aydınlanan tamamen karanlık bir mekanda bulması hayli korkunç, bu durum özellikle Selçuk ve Sinan gibi karanlık korkusu olan adamlara şok etkisi yapabiliyor (Sinan artık karanlıktan korkmuyor, Sinan küçükken korkardı karanlıktan. Artık çok daha farklı şeylerden korkuyor Sinan – Sinan).

Pençe ya da kurşun...

Tüm bunlara ek olarak arka planda çalışan daha pek çok önemli yazılım var. Bunlardan biri 5.1 Dolby Stereo destekleyen ses motoru. Bu yazılım etrafta dolaşırken her türlü efekti olması gerektiği gibi duymanıza imkan sağlayacak. İyi kotarılmış bir oyunda seslerin de en az grafikler kadar etkili olduğu artık kimse tarafından inkar edilmiyor. Seslere ek olarak gerçekçilik hissini körükleyecek olan bir başka unsur da oyundaki fizik motoru. Yerçekimi ya da sürtünme hesaplarını yapmanın dışında, hayli geliştirilmiş bir nesnel çarpışma algılama yönteminin kullanılması, oyundaki hemen tüm objelerin etraflarından gelen etkilere uygun biçimde tepki vermesini sağlayabiliyor. Ve tabii bune entegre olarak çalışan parçacık etkileri de oyun atmosferine çok büyük katkıda bulunuyor. Mesela içinden bir yaratık fırlayan dumanlar savrulup spiraller çiziyor, yanan bir nesneden yükselen duman etraftaki ışık kaynaklarını gölgeleyip çeşitli ışık oyunları yapıyor.



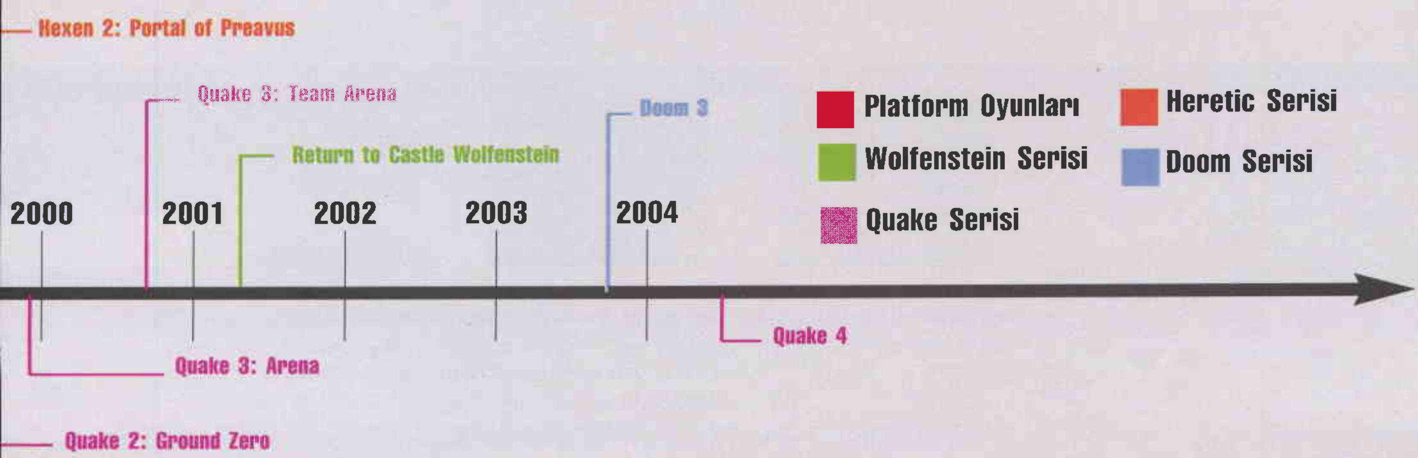
Oyun senaryosunun anlatılmasında az sayıda ara sahne kullanılacak, ancak bunların hepsi oyun motoru tarafından gerçek zamanlı olarak çiziliyor. Oyun içinde herhangi bir noktada önceden hazırlanmış bir video görüntü kesinlikle bulunmayacak. Tabii sık sık önceden hazırlanmış olaylarla, yani scriptlerle karşılacaksınız, fakat bu durum oyundaki yapay zekanın sersemce hareket edeceği anlamına gelmez. Düşman yapay zekası üzerinde de hayli ter döküldüğü söylenebilir, ve işin güzel tarafı oyun boyunca karşınıza sadece iblislerin çıkmayacak olması. Senaryo dahilinde ortamdaki diğer asker ve sivillerle yolunuz kesişecek, bunlarla yardımlaşmanız mümkün olacak. Tabii her karşılaştığınız insana da güvenmemelisiniz, çünkü Mars üssünde dönen olaylar basit bir kaza olmaktan çok ötedeler.

Ve bir önemli haber de aramızdaki mod yapımcıları için. DOOM 3 oyun içerisinde ihtiyacınız olan tüm araçlara sahip olarak gelecek. Tabii ki yine bölümlerin ana hatlarını çizmek için bir editör kullanmanız gerekecek, ancak ışık kaynaklarını, düşmanları, dokuları, sesleri ve diğer tüm önemli unsurları doğrudan oyunun içinden yerleştirebileceksiniz. Tüm yapmanız gereken oyunu çalıştırıp hazırladığınız bölüme girmek ve etrafta dolaşırken konsol komutlarıyla gereken ayarlamaları yapmak olacak. Tabii DOOM 3 için mod yapmanın CS için harita yapmak kadar kolay olmayacağını belirtmeliyim, büyük ihtimalle bildiğiniz pek çok şeyi yeniden öğrenmeniz gerekecek.

Bu kadar sözden sonra sorulması gereken bir soru daha kaldı. DOOM 3 düzgün çalışmak nasıl bir PC isteyecek? Şu kadarını söyleyeyim, şu an piyasada olan tüm parçaların en iyilerine ve güçlülerine ihtiyacınız olacak. O zaman bile ancak vasat bir süratle çalıştırabileceksiniz. Belki aşırı abartı, ama ID yapımları her zaman yeni makine aldıran yazılımlar olmadı mı zaten?

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

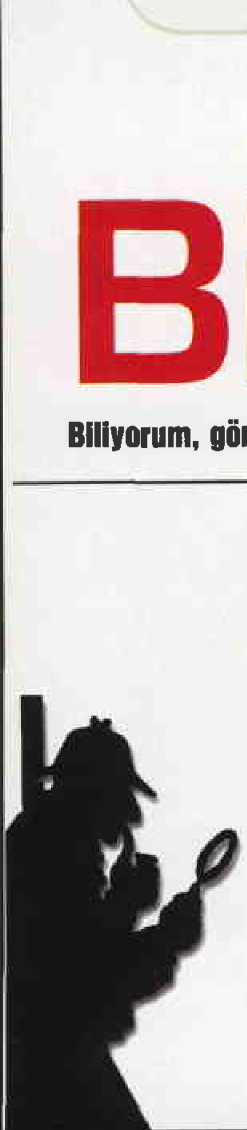
TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	12. 2003
Tür • FPS	
Yapım • ID Software	
Dağıtım • ID Software	
Bize Göre • Bence yeni bir PC için para biriktirmeye başlasak fena olmaz.	



LEVEL İnceleme

Bilen Adam

Biliyorum, görüyorum, yazıy... Fekat o da nesi?



Az önce telefonda konuştuğum birisinden süper bir haber aldım. Ne kadar gerçek, ne kadar fısıltı olduğu konusunda kesin bir fikir sahibi değilim. Ama eğer gerçekse, muhtemelen bu ayki Level'ı ayın 10'undan sonra okuyor olacaksınız. Duyduğum haber şöyle: Bundan sonra oyun dergileri ile birlikte verilen CD'lerdeki her oyun demosu için, demonun ait olduğu oyunu yapan firmadan yazılı, imzalı, kaşeli bir izin belgesi alınması gerekecekmiş! Bu bomba haber eğer doğruysa, ışımız iş demektir. Düşünsenize, ayın 15'inde fabrikaya CD'yi göndereceğiz, ama ayın 14'ü gecesi Diablo 3'ün demosu geçti elimize... Hemen e-maille Blizzard'a ulaşacağız. Oradan, bilgisayar dergileriyle ilgilenen yetkiliyi bulmamız gerekecek. Daha sonra... Ya peki daha sonrasını nasıl açıklayacağız elin adamına? "Eee, şey, devletimiz oyun dergisi CD'lerinin içeriğini denetlemek için süper bir yöntem buldu: İmzalı izin belgesi. Sizden Diablo 3'ün demosunu Türkiye sınırları içinde dağıtabileceğimize dair imzalı, kaşeli bir belge almamız gerekiyor"... Büyük ihtimalle adam gülecek ve şöyle diyecektir "İzin belgesini bir yere kadar da, kaşe neymiş be kardeşim? Orta çağda mı yaşıyorsunuz?"

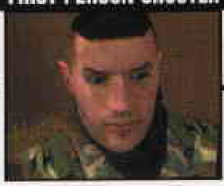
Tabii bu soruya verilecek yanıtımız apaçık ortada. Malesef bir bilgi toplumu olarak biz Türkler ortaçağ zaman diliminde yaşıyoruz. İnatla "serbest bilgi, herkes için bilgi" düşüncesine tutunmaya çalışan bir avuç kişi olarak azınlıktayız. Bilgiden, bilginin herkese ulaşmasından, bireylerin düşünmeye başlamasından o kadar korkan bir sistemin içindeyiz ki... İnternet yasası ve RTÜK komedyası yüzünden yabancı basının suratımıza karşı attığı kahkahaların daha sesi dinmeden bu sefer ikinci darbeyi KabloNet sahipleri yaşadı. Ortalama bağlantı hızı uyarısız olarak 7 Kb/saniyeye indirilen KabloNet'in, Dial-Up bağlantıdan artık tek farkı sürekli İnternet'e bağlı olması. Gelişmiş ülkelerin "bilgi" toplumuna geçişini çoktan tamamladığı bir zamanda bilgiye internetten ulaşma imkanımızı kısıtlayarak, sadece bilgisayar dergilerinin CD'leriyle ilgili abuk subuk kanunlar çıkartarak nereye varmaya çalışıldığı çok bariz: Dünyadaki olaylardan habersiz, teknoloji cahili, düşünemeyen bireyler elde etmek. Cahil bir toplumu yönetmek, ne istediğini bilen bir toplumu yönetmekten çok daha kolaydır.

Ha tabii, bu CD zırvası doğru değilse ne mutlu bize. Ama yine de düşüncelerim değişmez... İş sadece CD'lerin denetlenmesinde değil, her tür bilgiye erişimin engellenmesi yönünde inada binmiş durumda. Görünüşe bakılırsa "bilgisayar" kelimesi içindeki "bilgi" birilerini çok korkutuyor.

BU AY NE OYNADIK?

İncelediğimiz oyunların haricinde bir de tadı geçen aylardan damağımızda kalmış olan ve zevk için oynadığımız oyunlar var. Hangi oyunların aylar sonra bile bizi oyaladığını merak ediyor musunuz?

FIRST PERSON SHOOTER



Soldier of Fortune 2 %80 PC

Single Player senaryoyu bitirip rahatlayan ekibimiz, multi olarak SoF2 çevirmeye devam etti bu ay.

STRATEJİ



Warcraft 3 %93 PC

Ofisi virüs gibi saran Warcraft 3, Level sınırlarını aşıp Chip ekibini de kendine esir etti bu ay. Ofiste ilk önce Sinan bitirdi, çok sevindi.

ROLE PLAYING



Arcanum %86 PC

Neverwinter Nights'ın Single Player'ı modüler mutfak seti gibi olunca, atlanmış klasiklere döndü Sinan. İyisi oldu...

nasılpuanveriyoruz?

Hangi oyunlar paranızı hakediyor, hangi oyunlar arada sırada oynamaya değer ve hangi oyunlardan kaçarak uzaklaşmalısınız, size söylemek bizim işimiz ve bunun farkındayız. İşte bu yüzden Türkiye'deki en ciddi inceleme sistemine sahibiz.

• İncelediğimiz oyunlara verdiğimiz puan, bir oyun için önemli olan altı kritere ayrı ayrı verdiğimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karnesi'nde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak; bir oyun için çok önemli olan eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaatinden oluşuyor.

• Kesinlikle, henüz tamamlanmamış oyunları incelemiyoruz. Oyunların beta kopyalarını, ne de video/müzikleri oyundan sökülmüş Internet kopyalarını kesinlikle incelemeyi reddediyor ve oyuna hakettiği puanı vermek için, piyasa versiyonunun elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıcı firmanın bize sağladığı özel versiyonlarını inceliyoruz

• Bir oyun sadece o kategoride usta olan yazarımız tarafından incelenir. Böylece, bir oyunu inceleyen yazarımız, o türden önemli olan her oyunu incelemiş olmasını ve oyuna daha sağlıklı bir puan vermesini sağlıyoruz.

Bilgi İçin	Oyuna en yakın web adresi
Yapım	Yapımcı Firma
Dağıtım	Dağıtıcı Firma
Minimum Sistem	Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri
Önerilen Sistem	Bizim önerdiğimiz ideal sistem gereksinimleri
Tür	Oyunun türü
Multiplay	Internet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği
Artılar	Oyunu tavsiye etmemizin başlıca sebepleri
Eksiler	Oyunun en zayıf yanları
Alternatifler	Oyuna en çok benzeyen diğer yapımların bizden aldıkları notlar

LEVEL NOTU %99

• Eğer bir oyunun Level Hit veya Level Klasik ödülü almaya aday olarak görüyorsak, o oyunu sonuna kadar oynadıktan sonra inceleriz. Ama istisnasız bütün oyunlar en az 10 saat incelendikten sonra yazısı yazılır.

• Ve eğer bir oyuna haksızlık ettiğimizi düşünüyorsanız, bize yazmanızı isteriz. Sürekli olarak kendimizi geliştirmek en büyük özelliğimiz olduğundan, bir hatamız olduğuna inandığınız anda bize yazın. Bunun için mail adresimiz level@level.com.tr.

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90-%100 arası: Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir.

%80-%89 arası: Saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya değecektir.

%70-%79 arası: Level Hit almayı haketmemiş oyunlar kesinlikle çöplük değildir. Aksine, bu puanı almış oyunlar görülmeyi hakeden, iyi oyunlar olacaktır. Eğer türden hoşlanıyorsanız, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.

%50-%69 arası: İncelememizi okuduktan sonra, sadece oyunun türünden çok ama çok hoşlanıyorsanız almayı düşünün.

%30-%49 arası: Bu kategorinin aşağılarındaki oyunlardan uzak durmanızı tavsiye ederiz. Ama 45 ve üzeri oyunlar, herşeye rağmen, birkaç saat eğlenmenizi sağlayabilir. Yine de, her zaman için paranızı harcayacak çok daha iyi oyunlar olacaktır.

%1 %29 arası: Bu aralığa düşen oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmalıdırlar.

İNCELENEN OYUNLAR

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC	geçen ay
1- Warcraft 3: Reign of Chaos	yeni
2- Neverwinter Nights	yeni
3- The Sims: Vacation	↑ (4)
4- Grand Theft Auto 3	↓ (2)
5- Soldier of Fortune 2: Double Helix	↓ (1)
6- Medal of Honor: Allied Assault	↓ (3)
7- Operation Flashpoint: Resistance	yeni
8- Grand Prix 4	yeni
9- The Sims	↓ (7)
10- Elder Scrolls 3: Morrowind	↓ (5)

KONSOL	geçen ay
1- Medal of Honor: Frontline	○
2- Spiderman The Movie	○
3- Smash Court Tenis Pro Tournament	yeni
4- Grand Theft Auto 3	↑ (5)
5- V Rally 3	yeni
6- Tiger Woods PGA Tour 2002	yeni
7- Final Fantasy X	↓ (3)
8- Soldier of Fortune: Gold Edition	yeni
9- LMA Manager 2002	yeni
10- Vampire Night	↓ (9)

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

SPOR



Tony Hawk's Pro Skater 3 PC %91
Omer ve Sinan'ın tekelindeki oyun, bu yılın en iyi spor oyunu ödülünü alma yolunda hızla ilerliyor.

ACTION



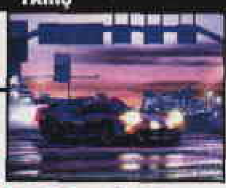
Grand Theft Auto 3 PS2 %98 PC %95
Hala burada... Ne zaman gideceği konusunda hiç bir fikrimiz yok.

ADVENTURE



Syberia %70 PC
Geldi.. Oynayan insanlar arasında tek görüş mükemmel olduğu yönünde. Serpil, Eser oynadı.

YARIŞ

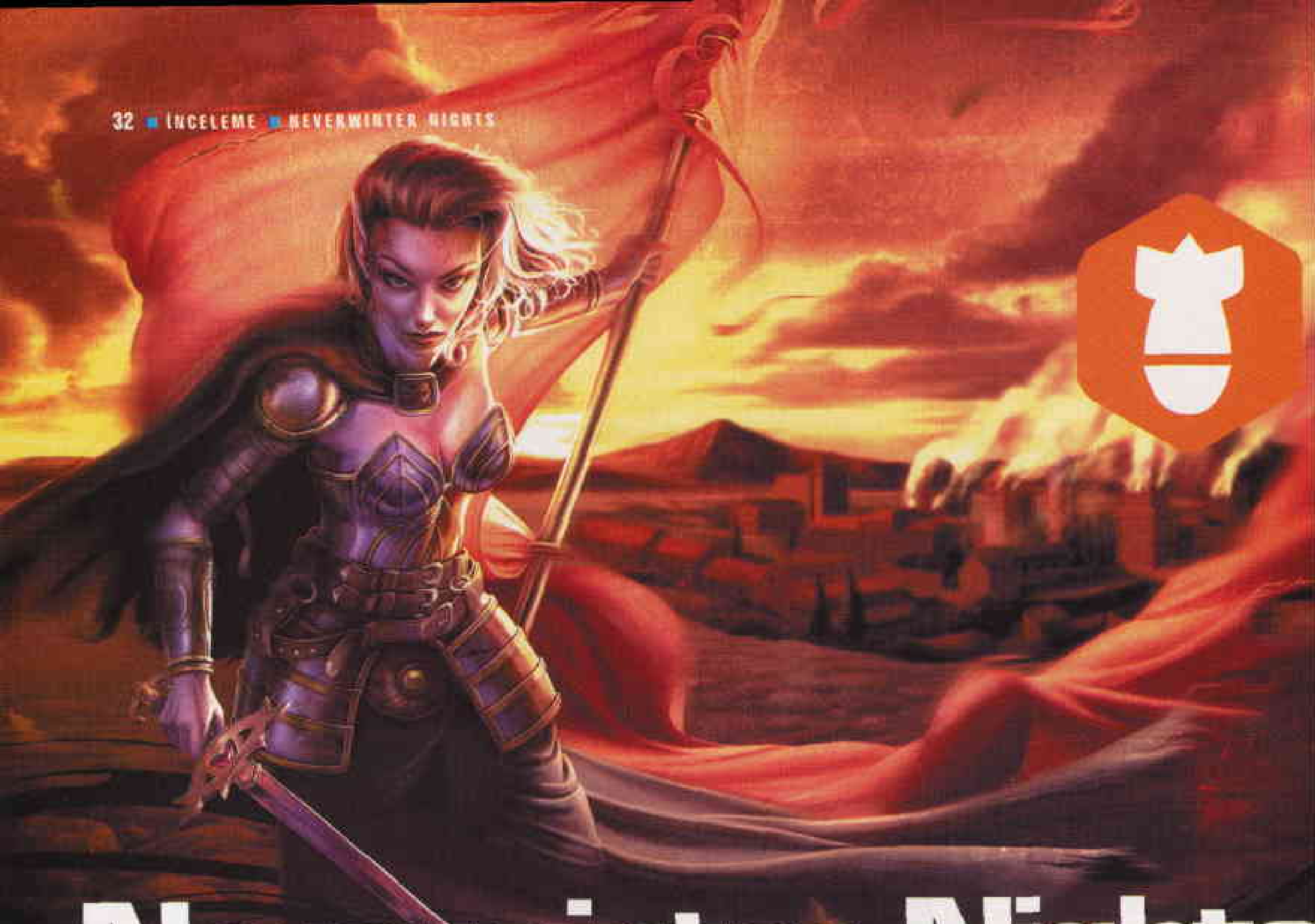


Gran Turismo 3 A-Spec PS2 %98
Concept'e rağmen orijinal GT3 dominansını devam ettirdi ofiste. Gelecek ay PC'ye düşecek olan Moto GP hariç rakibi yok şimdilik.

SİMULASYON



IL-2 Sturmovik %92 PC
Tavsiye etmek istemesek de, daha iyisi çıkana kadar burlarda olacak.



Neverwinter Nights

Bir oyun olarak değerlendirilemeyecek ilk oyun olarak kayıtlara geçsin hakim bey

Çıldırmak üzere olduğumu cümle aleme duyururum. İçinde bulunduğum çok da hoş olmayan (hatta rahatlıkla nahoş diyebileceğim) gerçekliğe uyum sağlayamamam için kurulmuş, dünya çapında bir komplonun kurbanı olduğumdan eminim artık. Neden mi bahsediyorum? Fallout ile başlayan yeni jenerasyon CRPG (bilgisayar role-playing) oyunlarından bahsediyorum. Black Isle ve Bioware adlı şer yuvası iki oyun yapımcısının dönüşümlü olarak hayatıma tecavüz etmelerinden bahsediyorum. Bu iki firmanın çıkarttığı istisnasız her oyunu su katılmamış bir Pavlov'un köpeği yaklaşımıyla alıp, oynayıp, bitirmeye zorlandığım hissinden bahsediyorum. Ve ne hikmetse ben bu oyunlardan birisini bitirdiğim anda daha"oh kurtuldum!" diyemeden diğer firmanın bir başka oyunu piyasaya sürmesinden bahsediyorum. Dergide Bioware&Black Isle FRP'lerini oynamayı kendime yasakladığımdan bu yana sürekli, evde bulunduğum her gece Fallout, Baldur's Gate, Planescape Torment, Icewind Dale ve Arcanum (kendisi Black Isle'dan ayrılan birilerinin kurduğu Troika Games adlı bir başka firmanın oyunu gerçi, ama olsun) ve benzeri bir oyunun başında buluyorum kendimi. Kısacası demem o ki sevgili okuyucularım: Ben...hayatımı...geri...is-ti-yo-rum!

Evet biraz abarttım belki. Bu firmaların direkt olarak bana kurduğu bir komplo falan yok elbette. Bu daha çok, çevrenizle, kendinizle ve kendi gerçekliğinizle ne kadar barışık olduğunuzla ilgili. Bu üç çemberden memnun değilseniz, kaçabileceğiniz tek bir yer var: Kendi hayalgücünüz. Ve hayalgücünü, ince ince işlenerek hazırlanmış bir bilgisayar FRP oyunundan daha iyi ateşleyecek ne olabilir? Ve de böyle bir bilgisayar FRP'sini Baldur's Gate 1-2, Icewind Dale, Planescape Torment'in arkasındaki firma, Bioware'den daha iyi kim yapabilir? İşte Bioware, işte yeni kaçış deliğim: Neverwinter Nights.

Bioware'in Black Isle'ın yardımı olmadan hazırladığı ilk CRPG Neverwinter Nights. Bioware genel olarak daha önceki oyunların grafik motoru, artwork ve çizimleri ile ilgilenirken; Black Isle da karakterler ve genel hikaye akışı, NPC'lerle yapılan konuşmalar gibi bir CRPG için en çok önemi taşıyan diyalog ve hikaye temasını oluştururdu. Ama ne yazık ki bu oyunda Black Isle görev

almamış, oyuna başladığınız ikinci saatten sonra bunu farkediyorsunuz. Ama oyunun artı ve eksilerine daha sonra geleceğiz, önce NWN'ı tanıyalım...

İyi dinle beni evlat, bir zamanlar...

Neverwinter Nights 3rd Edition AD&D kurallarını kullanan, Pool of Radiance'dan sonraki ikinci CRPG oyunu. Bunu özellikle belirttim çünkü 3rd Edition kuralları FRP oyuncusuna karakterini yaratırken ve geliştirirken inanıl-





maz bir serbestlik veriyor. 2nd Edition kurallarda belli bir meslek seçmek için illa ki belli bir ırktan (insan, elf, cüce...) olmanız gerekiyordu. Sadece insanlar her mesleği seçebiliyordu. 3rd Edition Ruleset, çok şükür ki bu kısıtları kaldırıyor. Bir Half-Orc Paladin, Dwarf Bard-Sorcerer, Elf Thief-Cleric gibi ilginç kombinasyonlar yapabiliyorsunuz. NWN size bu serbestliği sağlıyor. Ayrıca, isterseniz oyunda bulunmayan kafanıza göre bir ırk da yaratabiliyorsunuz. Duergar veya daha da iyisi bir Dark Elf olabilir, başlarının üstünde taştan bir gök olmayan o sefil yüzey farelerini hakettikleri kadar küçük parçalara ayırabilirsiniz artık! Niahhahhah! Har-deharhar!!! . . . Öhm...

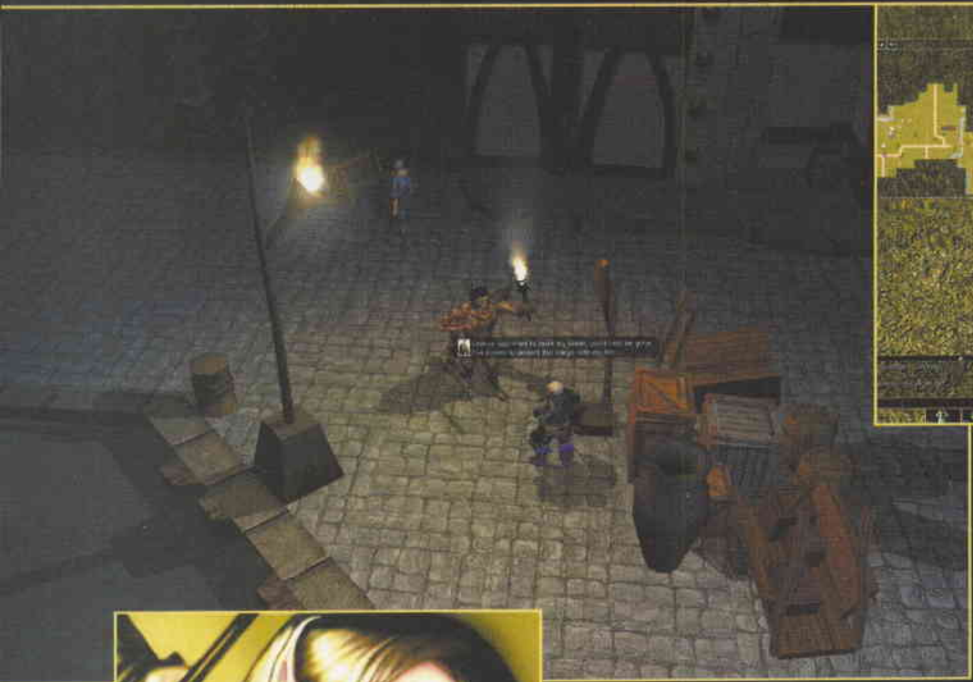
Tabii "sefil yüzey farelerini" istediğiniz gibi kesebilmeniz için, oyunun tek kişilik senaryosundan vazgeçmeniz gerekiyor. Evet, oyunun tek kişilik senaryosu hiç serbest değil. Ne yaparsanız yapın, konuşmalar genellikle tek bir sonuca yönlendiriyor sizi. Her meslek sınıfına özel bir görevi var, ama size görevi verecek kişiyi ikna edebilirseniz (konuşma seçeneklerinde yanında "Persuade" yazan seçenek) her meslek grubu bu görevleri alabiliyor.

Oyun Sword Coast'un en gelişmiş şehirlerinden birisi olan Neverwinter'da başlıyor. Şehirde, büyük bir salgın hastalık vardır. Salgının ilginç yanı, hasta olanlarla temas halinde olanlar hastalığa yakalanmazken, kendilerini evlerine hapsetmiş olan insanlar hastalığa yakalanabilmektedir. Şehir kaos halindedir, birçok bölgesine giriş çıkışlar kapatılmış durumdadır. Ve şehir gardiyanlarının sayısı giderek azalmakta olduğundan gönüllü olarak şehrin düzenini sağlayacak kişiler Tyr tapınağındaki Akademi'ye katılmaya çağrılır. Siz de bunlardan birisiniz. Karakterinizi yarattıktan sonra Tyr tapınağında dolaşıp karşınıza çıkan karakterlerle konuşarak oyunun oynanışı hakkında detaylı bilgiler alabilirsiniz. Tapınak bir nevi eğitim görevi vazifesi görüyor zaten. Tapınağın lideri olan Aribeth'i bulduğunuzda hastalığın tedavisi için Luskan'dan çok özel dört hayvan getirttiklerini ve birkaç saat içinde tedavi için gereken seremoniye başlanacağını söylüyor. Tam o anda nereden geldiği belli olmayan onlarca büyücü, savaşçı ve hırsız tapınağa ışınlanıyor ve herkes birbirine giriyor. Ortalık yatışınca anlıyoruz ki, tedavi için gereken büyülü hayvanlar kaçmış ve şehrin dört bir yanına dağılmış. Bu dört yaratığı bulmayı kabul ediyorsunuz ve böylece oyunun ilk bölümü başlıyor.

Günü hiç yaşamamış bir dağ vardı

Eğer Neverwinter Nights sadece bu senaryo üzerinden oynanan tek kişilik bir CRPG olsaydı, alacağı not illa ki daha düşük olacaktı. Ama neyse ki öyle değil. Tek kişilik senaryo belki de Neverwinter Nights'ın en önemsiz bölümü. Neden? Çünkü, eğer bu senaryoyu beğenmezseniz, oyunla birlikte gelen Aurora Toolset adlı editörü kullanarak üzerinde istediğiniz değişikliği yapabilirsiniz. Hatta hazır başlamışken, tamamen sıfırdan istediğiniz herhangi bir senaryoyu hazırlayıp bunu oynayabilir, arkadaşlarınıza verebilir veya Internet'te yayınlayıp tüm dünyanın beğenisine sunabilirsiniz. Şimdiye kadar birçok oyun editörü gördüm, ama Aurora Toolset'in yanında bunlar çocuk oyuncağı gibi kalır. Editörü yüklediğinizde göreceğiniz gibi, oldukça detaylı ve her şeyi yapabilmenizi sağlayacak kadar detaylı. Tabii bu detayın karşılığı olarak da, öğrenmesi oldukça zor bir editör. Nedense bir HTML editörüne benzettim ben bu editörü, özellikle de Dreamweaver'a. İsterseniz herşeyi görsel olarak yapabiliyorsunuz, bu editörü kullanmanın basit ama optimize olmayan yolu. Bu şekilde basit görevler hazırlayabilirsiniz. Ama gerçekten kaliteli görevler hazırlamak istiyorsanız, editörün içindeki NWScript programlama dilini öğrenmeniz gerekiyor. Zorluk olarak bilgisayar derslerinde gördüğümüz Pascal diliyle eşdeğer (yapı olarak da benziyorlar olan NWScript sayesinde karmaşık karşılaşmalar yapabiliyorsunuz. Ama öğrenmesi kadar, işe yarar bir şeyler ortaya çıkartması da tahmin edemeyeceğiniz kadar fazla uğraşı gerektiriyor. Şöyle örnek vereyim; beş saatlik uğraşımın karşılığında bir odaya girdiğimde, odanın diğer ucunda duran Dark Elf büyücünün "Topragimiza girdigin için gebereceksin!" (Türkçe karakterlerin gözükmesini beklemiyordunuz herhalde) diye bağırmasını ve akabinde kafama bir fireball çakmasını sağlamayı başardım. Başardım başarmasına ama, bunun karşılığında ne geçti elime? Pişmiş bir cesetten ve kod-









lara bakmaktan pörtlemiş gözlerden (ve her ne pahasına olursa olsun, birşeyler yaratmış olmanın verdiği yorgun mutluluktan) başka hiçbir şey. Gözünüzü korkutmak gibi olmasın, ama bu editör kolay yoldan sahip olup çabucak tüketmeyi hayat prensibi edinmiş biz Türk insanlarına göre değil. Neyse ki bizim haricimizde binlerce salağın yaptığı yüzlerce modül var internette. İndirip oynamak varken neden kıçımızı kaldırıp birşeyler yapma zahmetine girelim, öyle değil mi? Nasıl olsa armut piş ağzıma düş...(Haydaa, farkında olmadan yine moda girmişim, araya parantez açmazsam yazının sonuna kadar taş atmayı sürdürebilirdim, pardon ya, çok acımadı değil mi? :)

Mağaralarında inanılmaz hazineleri...

Ama Aurora Toolset'ten de daha önemli, çok daha eğlenceli bir şey var oyunda. Aşağıdaki diyaloğu veya bir benzerini masaüstü FRP oynayanlar en az bir kere yaşamıştır herhalde

(Grup uyuyacakları yer hakkında tartışmaktadır)

Grubun savaşçısı: Ben ağaca falan çıkmam diyorum sana!

Grubun büyücüsü: Ben de yerde yatarsak sabaha boğazlarımız kesilmiş olarak uyanırız diyorum. Neden anlamıyorsun, odun kafalı!

G.S: Odun kafalı?

G.B: Evet, ağaca tırmanmaktan korkuyor musun yoksa? Korkak embesil!

G.S: AAAAAARG! (kılıcını büyücüye doğru savurur)

Dungeon Master zar atar: Kılıcın büyücünün koluna geldi. Ama stoneskin hala etkin olduğu için hasar veremedin. Ama... (bir daha zar atar (veya atıyormuş gibi görünür)) Evet, şimdi Stoneskin büyüsü etkisini kaybetti.

G.B: (sarsılmış görünür). Delirdin mi? Ne yaptığını sanıyorsun?

G.S: Hayırdır? Korunma büyün bitince hakaret etme yeteneğini de mi kaybettin? (kılıcını havaya kaldırır)

G.B: (gözleri faltaşı gibi) Arkana bak! Arkanda kocaman boz bir ayı var!

G.S: (sırıtarak) Sen beni salak sandın galiba...

Dungeon Master tekrar zar atar: Arkandaki boz ayı sana vurdu ve öldün.

G.S: Hö?

D.M: Şimdi ayı sana doğru geliyor büyücü.

G.B: Ama, ama ben sadece şaka yapmıştım! Ne ayısı ya?

D.M: Bir daha bana sormadan şaka yapmazsın (zar atar)

G.B: Eşhedü...

Dungeon Master, Türkçesi zindan efendisi olan kişi, şimdiye kadar sadece masaüstü FRP'lerde oyuncuları yönetti. Kişisel yeteneği, zekası, oyunu ve oyuncuları yönlendirme gücüyle tüm FRP gruplarının oyun sırasında eğlenebilmesi için en önemli şart, iyi bir Dungeon Master olmuştur daima. Ama bir bilgisayar FRP'sinde hiç DM'lik yapılmamıştı daha önce (Vampire the Masquerade'i saymıyorum). Neverwinter Nights'a kadar. Oyunun açılış menüsünde seçeceğiniz DM Client, sizi alıp bambaşka, yepyeni bir oyun tecrübesine götürecek. Tıpkı normal oyuna girermiş gibi, istediğiniz oyun modülünü seçecek ve oyuna gireceksiniz. Tek bir farkla: Oyun sırasında hemen her şeyi değiştirebilecek güçte bir zindan efendisi (DM) olarak.

DM olarak oynattığınız oyunda ana amacınız, sizin bilgisayarınıza bağlanacak olan oyuncuları eğlendirmek, şaşırtmak ve güzel zaman geçirmelerini sağlamak. Siz ne kadar başarılı bir oyuncu/yönetici olursanz, oyuncularınız da o kadar mutlu olacaklardır.Tıpkı masaüstü FRP'lerinde olduğu gibi. Tabii NWN'ın DMClient'ının masaüstü FRP'lerinden bayağı bir farkı var. Zar atmıyorsunuz. Oyun içindeki her şeyi istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz (sadece yeni oda/bölüm ekleyemiyorsunuz). Oyuncularınıza istediğiniz gibi seviye atlatabiliyor, karşılarına istediğiniz yaratığı, eşyayı, tuzağı çıkartabiliyorsunuz. İstediğiniz anda müzik çalmasını sağlayıp heyecanı dorukta tutabiliyor, istediğiniz yaratığın kontrolünü ele alıp oyuncularınıza karşı veya onların yanında savaşabiliyor, istediğiniz NPC'yi oyuna ekleyip oyuncularınız "sizinle konuştuklarını" farketmeden onlarla konuşabiliyorsunuz. Yapabilecekleriniz tamamen sizin hayagücünüzle ve NWN'ın sınırlarıyla belirlenmiş durumda. Ve emin olun bu sınırlar, tahminlerinizin çok ötesinde.

Madden değil belki ama...

Ama ne yazık ki hem ülkemizdeki Internet altyapısı, hem de Neverwinter Nights'ın orijinalinin Türkiye'de satılmıyor olması yüzünden oyunu alacak olanların %95'i DMClient'ın eğlencesine ve Neverwinter Nights'ı başkaları ile birlikte oynamanın tadına varamayacak. Onlar oyunun ana senaryo modülü olan Neverwinter Nights'a mahkum olacak. Ve şunu üzülerek söylüyorum, Neverwinter Nights senaryosu oyunun en zayıf yanı. Sürekli CRPG oynadığım





için bunu rahatlıkla söyleyebiliyorum, çünkü yakın zamanda çıkmış bu türdeki tüm oyunları oynadım ve bütün oyunların anıları da karşılaştırma yapabileceğim kadar taze hala zihnimde.

Şu çok açık ki, NWN'de ilk olarak Aurora Toolset yapılmış, Neverwinter Nights senaryosu daha sonra bu editör yardımıyla hazırlanmış. İyi, hoş, güzel. Demek ki editör bu kadar geniş bir FRP oyununu bile yapabilecek kadar iyi çalışıyor (dört bölümden oluşan senaryoyu bitirmek 80 saat sürüyor). Ama bu editörle yapılmış olması, Neverwinter Nights'ı iyi bir FRP yapıyor mu? Birçok yönden başarılı, evet, ama birçok yönden de Baldur's Gate serilerinin gerisinde kalıyor.

Her kim gelirse gelsin şunu savunurum: Bilgisayar oyunu yapmak bir sanatkarın işi olmalıdır. Her ekran, her nesne, her diyalog ince ince işlenmemişse, o sanatçı dokunuşunu taşımıyorsa, ne kadar iyi olursa olsun mükemmel olamaz o oyun. Ve ne yazık ki, bloklar ve gridler üzerinde çalışan bir editör, ne kadar güçlü ve gelişmiş olursa olsun, bu sanatçı dokunuşunu bir oyuna vermekten hala çok uzak. Hele ki NWN gibi bir FRP oyununa vermekten çok daha uzak. Tabii, oyunun bu sanatkar dokunuşuna sahip olmamasının bir diğer sebebi de, Black Isle gibi diyalog ve hikaye ustası bir firmanın üzerinde emek sarfetmemiş olması. Bu ikisinin yokluğu, Neverwinter Nights'ın tek kişilik senaryosunu büyük ölçüde baltalıyor.

Ama oyunu en kötü yanı ne yazık ki bu değil. Baldur's Gate serilerinde altı kişilik bir grubu yönetirken, NWN'da sadece tek bir karakterimiz var. Bu karakterin yanına bir yardımcı (henchman) alabiliyor, bir de hayvan çağırabiliyoruz (büyüyle veya summoning yoluyla). Yani toplam üç kişi olabiliyoruz, ki kendi karakterimiz hariç diğer ikisini yönetmeniz, eşyalarına bakmanız ve değiştirmeniz mümkün değil. "Beni koru", "beni takip et", "en yakındaki düşmana saldır" gibi çok basit komutlar veriyorsunuz ve yanınızdaki karakterler bu komutlara uyuyorlar. Ama hepsi bu. BG'nin o mükemmel stratejik savaşları gitmiş, yerine arkaplanında 3rd Edition kuralları olan, ama ekran-







da basit bir kes-biç oyunu gibi görünen bir oynanış gelmiş. Tabii sorun oyunda değil, sonuçta NWN tek başınıza oynamak için yapılmış bir oyun değil. Neverwinter Nights senaryosunu da altı kişi toparlanıp ağ üzerinde oynarsanız çok eğlenceli olabilir. Ama oyunu tek başına oynayacaklar için, tek kişilik senaryonun ve oynanışın hiç iç açıcı olduğunu söyleyemeyeceğim.

Tek kişilik senaryonun oynanışını kolaylaştırmak için birçok şey değiştirilmiş. Önceki oyunlarda dinlenmek için ya çok sakin bir yer bulmalı, veya bir hana gidip oda kiralamalıydınız. Artık yakında düşman olma durumu haricinde istediğiniz yerde dinlenebiliyorsunuz. *Save de aynen öyle. BG serilerinde ortamda* büyü varsa dahi save edemezken, NWN'de savaşın orta yerinde save edebiliyorsunuz.

Oyunun grafikleri güzel görünüyor. Üç boyutlu yeni grafik motoru, benzer bir oyun olan Dungeon Siege kadar başarılı olmasa da, *temiz ve anlaşılır ortamlar* oluşturmakta başarılı. Özellikle de gölgeler, bir 3D oyunda şimdiye kadar gördüğüm en başarılı gölge efektleri var NWN'da. Ama oyunun editörle yapılıyor olmasının dezavantajını grafiklerde de görüyoruz. Grafik motoru bina içleri de, zindan gibi kapalı alanlarda oldukça iyi iş çıkartıyor. Ama orman, açık arazi ve şehirlere çıktığınızda hala kapalı mekanlarda dolaşıyormuş hissinden kurtulamıyorsunuz. 3D grafik motorunun olumsuz etkisi olan bu klostrofobik his, kaplama ve ışıklandırma için seçilen renkler tarafından destekleniyor. Bir zindandan gün ışığına çıktığınızda şöyle derin bir "oh be" çekme şansınız yok, çünkü çoğunlukla gün ışığına çıktığınızı farkedemiyorsunuz bile.

Orada öğrenilecek çok ders vardı

* İki elde iki silah kullanmak için, envanterinizde iki silahı iki elinize koyun. Sonra aşağıya iki silahı sırayla sürükleyip, aynı quickslot'a koyun.

* Karanlık yerleri görmek için kendinize Light büyüsü yaptıysanız, boşuna Stealth Mode'a geçmeye çabalamayın. Unutmayın ki yürüyen bir elektrik direği görünmez olsa da pırıl pırıldır.

* Tuzakları sadece Disable etmeyebiliyorsunuz. Eğer hırsız veya Rogue karakteriniz varsa, üzerinizde de Trap Kit taşıyorsanız, tuzakları etkisiz hale getirmek, yanınıza almak, işaretleyip grubunuzdaki diğer oyuncuların da görmesini sağlamak mümkün. Tuzaklara yapabileceklериniz Set Trap Skill'inizle ilgili.

* Savaş sırasında silahlarınız elinizden kayboluyorsa, dikkat edin düşmanınız size Disarm çekiyordur. Eğer Discipline özelliğiniz düşükse, yapabileceğiniz pek bir şey yok, o düşmana uzaktan çalışın.

* Oyun sırasında TAB'a bastığınızda etkileşime girebileceğiniz her şeyi görebiliyorsunuz.

* Ranger türü bir meslek seçmediyseniz, sakın iki elde iki silah kullanmayın, vuruş zarı-



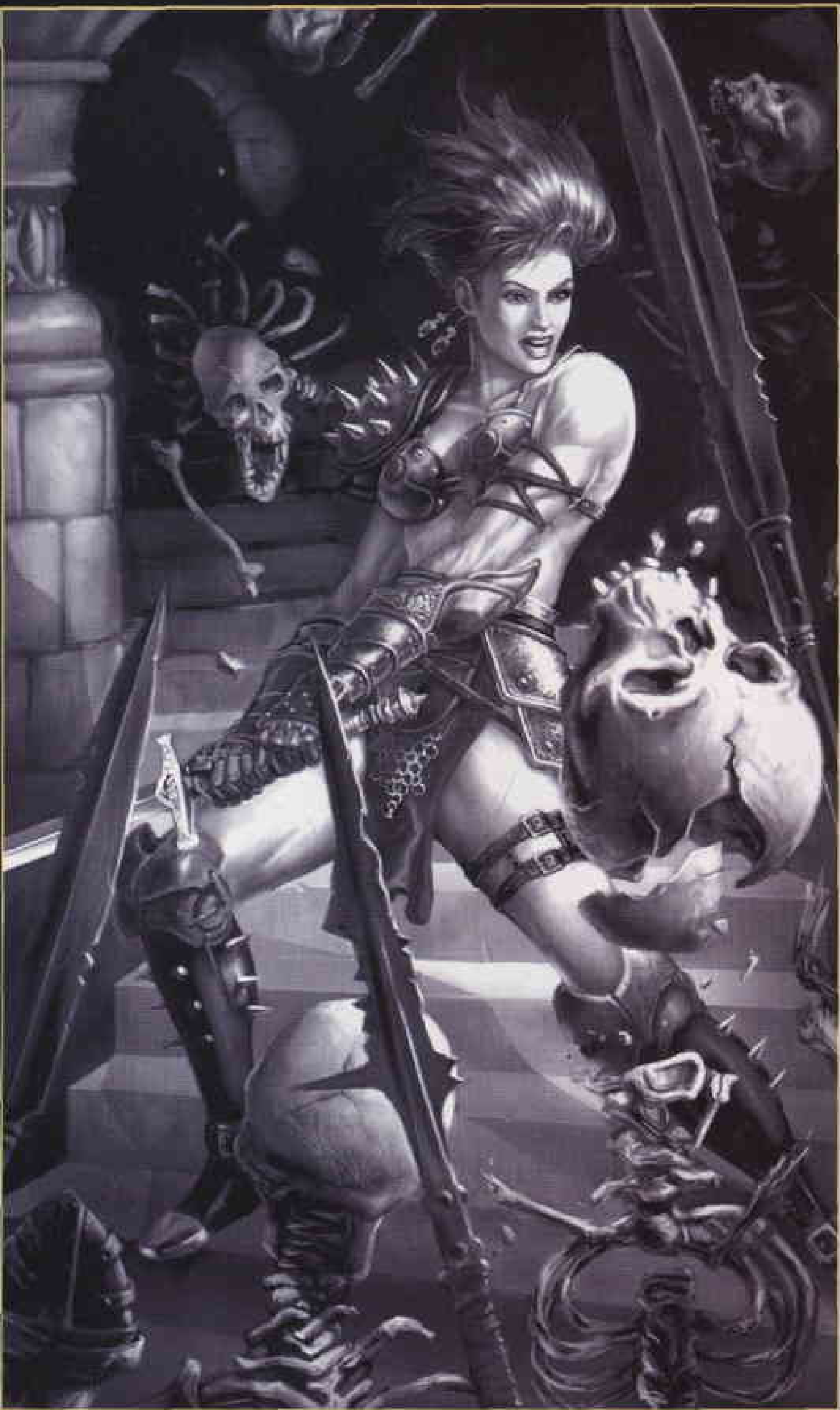
nıza -4 alırsınız.

* Oyuna başladığınızda Tyr tapınağında sadece Rogue bir karakter alabiliyorsunuz yanınıza. Tuzak ve kilitlerle aranız iyi değilse alın. Eğer başka tür bir yardımcıya ihtiyaç duyarsanız, şehre çıktığınızda, ilk bölgedeki Trade of Blades'i bulun.

* İlk bölümün sonlarına doğru hastalık kapmış zombiler ve köpeklerle savaşırken siz de Wailing Death kapabiliyorsunuz ve özellikleriniz sürekli olarak düşmeye başlıyor. Tedavisi olmayan bu hastalıktan tek kurtuluşunuz, ölmek. Temple of Tyr'de dirilince pırıl pırıl olduğunuzu göreceksiniz. Tabii bunun oyunun gerçekçiliğini ne derece olumlu etkilediği tartışılır. İsterdim ki hastalık kapınca dirilince bile aynı etkisini sürdürsün, biz de hastalanmamak için daha dikkatli olalım.

Bilginin hazine olduğunu bilenler için

Üç yıldır üç kere kapak yaptığımız Neverwinter Nights, beklediğimize değdi mi? Kesinlikle evet. Peki bilgisayar FRP'lerini bildiğimiz, alıştığımız, sevdiğimiz masaüstü FRP'lerine yakın hale getirdi mi? Kesinlikle hayır. Neden evet, neden hayır... NWN'in yapmak üzere yola çıktığı şeyi, fazlasıyla başardığına inanıyorum. Kendi FRP oyununu yapmak isteyenlere şimdiye kadar görülmemiş güçte bir FRP oyunu editörü sağladı, üstelik 3rd Edition kuralları ile birlikte. Ama çok daha önemlisi hayalgücüne ve oyunculuk kabiliyetine güvenen oyunculara, müthiş bir güç, Zindan Efendiliği gücünü verdi. Ve bu ikisinin üstüne, beklediğimizden daha iyi bir tek kişilik senaryoyla birlikte geldi. Ama doymak bilmeyen tipik bir insan olarak, Baldur's Gate'in stratejik oynanışını, Torment ve Arcanum'daki edebi zenginliği, Dungeon Siege'deki grafik güzelliğini aradı gözlerim ve zihnim. Bulamayınca da hayal kırıklığına uğradım, her tipik insan gibi, doğal olarak. Ama günün sonunda vardığım sonuç şuydu ki, esas olarak Neverwinter Nights tek başınıza oynanması için yapılmış bir oyun değil. Sevdiğiniz birkaç arkadaşınızla birlikte bir evde toplanıp, bilgisayarları birbirine bağlayın. İçinizde edebi gücü, bilgisayar kullanım hızı en yüksek olan kişiyi Dungeon Master olarak belirleyin. Bir modül seçin ve başlayın oynamaya. İlk birkaç deneme eziyet gibi gelecek belki, ama siz oynamaya DM de sizi yönlendirmeye alışınca göreceksiniz ki, Neverwinter Nights'ın varoluşunun asıl sebebi bu. Belki, masaüstü FRP'leri tarihe gömmeyecek. Tek başınıza oynarken müthiş eğlenmeyeceksiniz belki. Ama kendi FRP oyununuzu yaratıp, aynı zamanda bütün arkadaşlarınızla birlikte oynamanızı sağlayan, üstüne bir de DM'lik etmenize izin veren bir başka FRP ben bilmiyorum. Ya siz?



Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

LEVEL HIT

Bilgi İçin	www.bioware.com
Yapım	Bioware
Dağıtım	Atari
Minimum Sistem	PentiumII 450, 128 MB RAM, 16MB 3D Ekran Kartı, 1.2 GB HDD
Önerilen Sistem	PentiumIII 800, 256 MB RAM, 32MB 3D Ekran Kartı, 2 GB HDD
Multiplay	Ağ ve Internet üzerinden 64 kişi
Tür	Role Playing
Artılar	Herşeyi değiştirebildiğiniz bir oyun editörü, ilk defa gerçekten Dungeon Master'lık etme imkanı, 3rd Edition AD&D kuralları her konuda serbestlik sağlıyor, grafikleri çok iyi
Eksiler	Tek kişilik senaryo çok başarılı değil, sürekli olarak kapalı alanda geziyormuşuz hissi veriyor, envanter yönetimi karkaşık, itiler kayboluyor, bazı görevlerde hata var ve bitirilemiyorlar.

LEVEL NOTU %83





ageofwonders2 wiz-ard'sthrone

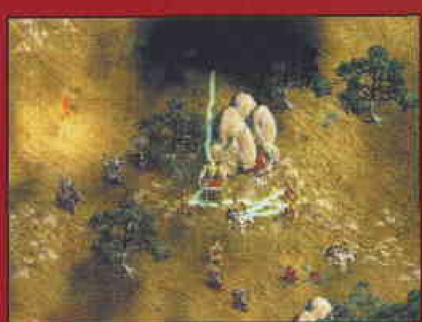
Bir müzik dergisi çıkartsak, ya da yemek yemeyi çok seven, son derece seçkin damak zevkine sahip bir grup adam olup bir yemek dergisi de çıkartsak sanırım sonuç pek değişmezdi. Şöyle pek derinden vurmayan fakat aslında kulağımızın pasını atacak ya da karnınızı doyurmaya da yetecek ve eh işte dedirtecek eserler hakkında yazı yazmamız gerektiğinde hep aynı zorluğu yaşayacaktık. "Buna ne desem" zorluğu. İşte Age of Wonders'ta böyle bir oyun.

Konu önceki oyunun kaldığı yerden devam ediyor. Merlin insan ırkını daha güvenli bölgelere taşımaya çalışırken bir saldırıya uğruyor ve bir büyücü tarafından kurtarılıyor. Yeni görevi değişen dengeleri yeniden yerine oturtmak . Bunun için bir sürü büyücü ve onların yönetimindeki ırklarla çarpışmak ve kozmik düzeni yeniden sağlamak. Bu da çok basit ve zekice hazırlanmış bir sürü görev demek. Önce ateş ile başlayıp sonra su ve diğer öğelere hakim büyücülerle karşılaşıyorsunuz. Her büyücü ile iki levelda kapışırken birde fazladan bir level daha seçip büyücünün kendi topraklarında bir çarpışmaya giriyorsunuz. Bu üçüncü bölüm bir bonus ve istemezseniz oynamadan öteki bölüme devam edebilirsiniz. Fakat emrinizdeki herolari daha da güçlendirmek için çok işe yarıyorlar bu yüzden atlamayın derim.

En kahraman

Hero demişken evet tıpkı Heroes of M&M serisinde olduğu gibi burada da emiriniz altında buluna ve level atlayıp çeşitli özellikler kazanan Herolar mevcut. Bu herolarda oyun boyunca bulacağınız eşyaları taşıyabiliyorlar ve bölümler boyunca sizinle beraber geliyorlar. Oyunda genelde sağda solda bir sürü hazine









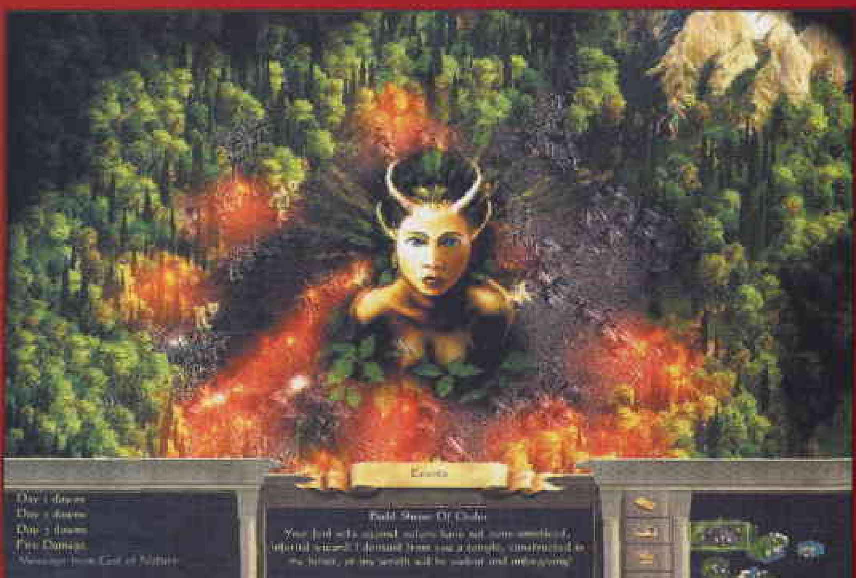
bulmak yerine şehirleri elinizde tutarak oradan para kazanmaya çalışıyorsunuz. Şehirlerde üretim yapıp çeşitli büyüler kurabilirsiniz. Bazı binaları kurmadan tabiki her birimi üretemiyorsunuz. Şehirlerde pinoeer denilen bir birim üretebilirsiniz. Bu birim tıpkı civilization serisinde olduğu gibi istediğiniz bir noktaya şehir kurmaya veya şehirlerarası yol yapmaya yarıyor. Herhangi bir savunması yok. Şehirler geliştikçe büyüyor ve bu grafik olarak görülebiliyor. Savunma amaçlı duvarlar dikebilir ve bir adet koruma kuesi kurabilirsiniz fakat bir şehre kurulabilecek en önemli kule wizard's towerdır çünkü ana karakterler öldüklerinde oyuna tekrar bu kulelerden dönebiliyorlar. Oynadığınız bölümde bir rakibinizi tamemen elemenizin tek yolu onun wizard towerlı tüm şehirlerini ele geçirmek ve onu savaşta yenmektir. Böylece haritaya geri dönemez. E evet fark ettiğiniz üzere rakipleriniz ölümsüz ve her haritada karşınıza çıkablirler.

Şehirlerinize tapınak yaptıkça tanrılardan görevler almaya başlayacaksınız. Küstah tanrılar bir anda ortaya çıkıp sizden şu görevi yap gibi bir tavır takınıyorlar. Kabul ettiğinizde ise biraz gecikme halinde dırdırcı kadınlar gibi söylenmeye başlıyorlar. Fakat verdikleri görevleri gerçekleştirirseniz harika hediyeler kazanabiliyorsunuz. Bu hediyeler yapılmakta olan bir binanın anında bitirilmesinden araştırmakta olduğunuz bir büyünün anında bulunmasına ve hatta bir eşyanın hediye edilmesine kadar değişebiliyor.

Birimler o kadar çeşitli ki savaşırken yüzlerce strateji izlemeniz mümkün.

Büyüler büyüdekiler

Büyü demişken ana karakteriniz bir büyücü olduğundan bir çok büyüyü yapmanız mümkün. Büyü tabiki manaya dayalı ve mana ve altını ancak şehirlerde üretim yaparak elde edebiliyorsunuz. Büyüler dışında yeteneklerde mevcut. Yetenekler her zaman etkili olurken büyüleri sizin yapmanız gerekiyor. Bu büyüler fireballdan bir yaratık çağırmaya kadar değişebi-









liyor. Ana karakter olan büyücülerinizin bir büyü yapma alanları var. Bu alan içerisinde her yere büyü yapabilirler. Yalnız bazı büyülerin alan etkisi olduğu için dikkatli olun. Mesela bir şehre saldırmadan önce o şehirdeki birimlere zarar vermek için bir büyü yapıyorsunuz ama sizin ordularınız da o şehre bir kare yakındaysa aynı zararı görebiliyor. Büyüler yalnızca savaşla ya da yaratık çağırmakla alakalı değil. Örneğin üzerinde köprü bulunmayan bir nehri aşmak için suyu donduran bir büyü yapabiliyorsunuz. Fakat oyunun hoş bir yanı burada hemen ortaya çıkıyor. Eğer ordunuzda saf ateşten üretilmiş yaratıklar varsa bunlar nehri geçerken ölebiliyorlar. Ordu demişken ordularınız aslında sekizli gruplardan oluşuyor. Hem şehirlerinizin hemde ordularınızın bir morali var. Bu moral çok düşerse isyan edebiliyorlar. Birliklerinizi bir yere koyduktan sonra guard derseniz o bölgeyi koruyorlar ve onlara bir daha bakmanıza gerek kalmıyor. Eğer birliklerinizi bölmek isterseniz bu durumda resimlerinin altındaki yürümek için kaç hakları kaldığını gösteren rakamın bulunduğu kutucuğa tıklayın. Böylece sabit kalırlar ve siz diğer birimlerinizi yürütebilirsiniz. Birimlere tıkladığınızda ister dost ister düşman olsun ne gibi özelliklere sahip olduğunu gösteren bir kutucukla karşılaşırsınız. Savaşlarda herolarınız dışında çok rakip öldüren birimleriniz de level atlarlar. Bu level en fazla iki basamaktır. Fakat biriminizi çok güçlü bir hale getirebilir.



Irklar

Her ırkın kendine has çok güçlü birimleri mevcut ve bunları ürettiğinizde iki üç tanesi karşı tarafın tozunu atabilir. Hele birde tecrübeli birliklerse bayağı etkili olabilirler. Age of Wonders'ta birden çok ordu aynı savaş meydanına dalabilir. Bunun için hepsinin asıl savaşa giren orduya bir kare yakın olmaları yeterlidir. Savaşlar sıra bazlı. Birimler ise bu oyunun en keyifli tarafı. Çünkü her birimin kendine has bir sürü özelliği var. Bazıları kale duvarlarına tırmanabiliyor. Bazıları düşmanını dondurarak bir süreliğine hareket etmesini engelliyor, bazıları zehir atabiliyor vs vs. Ordularınız

Bilgi İçin	www.godgames.com
Yapım	Triumph Studios
Dağıtım	Gathering of Developers
Minimum Sistem	PIII 500, 128 MB RAM, 16 MB Ekran Kartı
Önerilen Sistem	PIII 800, 256 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı
Multiplay	8 Kişi, LAN, E-Mail, Internet
Tür	Sırabazlı Strateji
Artılar	Çeşitli birimler, akıllı yapay zeka, eğlenceli senaryolar.
Eksiler	Zayıf atmosfer, dengesiz birim özellikleri, yetersiz grafikler.
Son Karar	Eğer FRP-Strateji türlerini birleştiren oyunlardan hoşlanıyorsanız alın. Ama içlerinden birinden ayrı ayrı hoşlanıyorsanız daha iyi seçenekler piyasada mevcut.
Alternatif	Heroes of M&M 4.

LEVEL NOTU %77





oyun sahasında başlarında bir kahraman olmadan hareket edebiliyorlar. Savaş ekranındayken tüm birlikleri çok iyi tanımanız ve savaş alanını iyi kullanmanız başarının anahtarını oluşturuyor. Örneğin ordunuzda okçu ya da büyücü yoksa tüm birimleriniz çok kuvvetli olsada en büyük tehlike uçan ve aynı zamanda bir şeyler atabilen düşmanlarla karşılaşmanız olabilir. Çünkü sizin birimleriniz bunlara asla vuramaz ve kurbanlık koyunlar gibi ölürsünüz. Ama örneğin bir büyücünüz varsa "entangle" ile o yaratığı yere yapıştırıp çatır çatır kesebilirsiniz. Bu yüzden ordularınızı dengeli kurmalısınız. Savaşta benim en sinir olduğum şey bıçak ya da ok gibi şeyler atarak savaşan birimlerin dibine atlı birliklerimi yolladığım halde hala sağa sola bir şeyler atabilmeleri oldu. Evet bu oyunda bu birimleri hiçbir zaman öldürmeden susturmanız mümkün değil. Oyunun yapay zekası en zayıf rakibi hemen bitirmeye programlandığı için son kalan garip bir okçu birliğinin benim özenle koruduğum fakat enerjisi çok azalmış süper birliğimi ölmeden hemen önce yok ettiğini görmek beni az çıldırtmadı. Ayrıca bazı birimler ateşten zarar görmediği ya da uçabildiği için siz şehirlerinizin etrafında koruma için ordu bulundurmazsanız hemen gelip boş şehirlerinize yerleşiveriyorlar.

Oyunun bazı haritaları çok büyük ve yapay zeka bayağı akıllı sayılır. Genel stratejimi çizerken beni bazı yerlerde epeyi zorladığını itiraf etmeliyim.

Oyunda çok etkileyici bir müzik mevcut değil. Fakat ses efektleri güzel. Grafiklerde ise neyin ne olduğunu gayet iyi anlayabiliyorsunuz. Oyunun ırkları kendine has olarak uyalanmış. Örneğin D&D kurallarına göre atlara binemeyen orcların burada bayağı etkili süvari birlikleri mevcut. Ayrıca Dragonlance dünyasından tanıdığımız Draconian'larda burada karşımıza çıkıyor. Oyunda illaki campaign oynamak zorunda değilsiniz. İsterseniz 20 civarında senaryo görevini de oynayabilirsiniz ki bazıları gerçekten çok zevkli.

Tavsiyeler

Eğer ordunuzda ana karakteriniz varsa bu karakter ile düşmanlarınızın işini bitirmektense zayıflatmak için kullanmaya dikkat edin. Rakiplerinizin işini elinizin altındaki birimlerle bitirmeye bakın. Böylece ordunuzdaki askerler level atlayacak ve çok daha tehlikeli olacaktır. Hatta ana karakterinizin ordusunu bir nevi eğitim ordusu olarak kullanıp askerleriniz level atladıkça onları ordudan çıkartıp yerine acemilerini alabilirsiniz. Böylece tüm ordularınız süper olur. Bunun biraz daha pratik yolu ise şehirlerinize champions guild yapmaktır. Böylece o şehirde üretilen tüm birimleriniz bir level atlamış olarak oyuna başlarlar. Oyunda catapult ya da balista gibi aletler yapmayın. Menzilleri uzun olmasına karşın savunmaları çok zayıf olduğundan yok olmaya mahkumlar. Topraklarınızın gerisinde, cepheye uzak kalan şehirlerde mutlaka bir acil müdahale ordusu bulundurun. Aradan sızan düşman birliklerine karşı bu orduyu kullanarak sinir bozucu akınları kesebilirsiniz. Aksi taktirde tam büyük bir saldırıya hazırlanırken geri çekilip bu orduları avlamak zorunda kalabilir ve bu arada hedeflerinize güçlenecek zamanı verirsiniz. Eski oyuna nazaran bu oyunda yer altı tünelleir yalnızca bir kat. Bu yüzde buralara çok güçlü ordularla girmek yerine bir ordu ile girip temizleyip çıkabilirsiniz. Ama tünel girişlerini iyi kollayın. Oyunda diplomasi pek işlevli değil. Yani size düşman olan her zaman düşman dost olan ise her zaman dost kalıyor. Gene Civilization'a benzer "sana bir sürü cici vereyim sende benimle barış" türünden bir ekran bulunsa da bir şeye yaramıyor. Herolarınızı çok iyi geliştirin. Tek başlarına etrafta kafa göz yarılmamış adam bırakmayacak olan tek birimler bunlardır. Bir ordunun gücünü çok etkilerler. Eşyaları buldukları zaman onları bir başka heronun kullanmasını istiyorsanız teleport seçeneği ile o eşyayı başka bir heroya aktarabilirsiniz. Karşılaştığınız düşmanların özelliklerine çok dikkat edin. Neredeyse bazılarını buradan çalıp kendi masa üstü FRPlerinizde bile kullanabileceğiniz kadar detaylı bilgilere sahip olan özellik tablolarını çok iyi öğrenin. Böylece buzlarda rahat gezen yaratıklara fireball yapıştırdığınızda neden darmadağın olduklarını daha iyi anlayacaksınız.

Genel stratejinizi iki yol üzerine çizebilirsiniz. Ya şehrinizde oturup ordularınızla heryeri fethedebilirsiniz. Ya da ordularınıza cepheden komuta edebilir ve oraya buraya koşuşturabilirsiniz. Bilgisayar genelde birincisini tercih ediyor. Ana büyücü kulesinde otururken tüm işlerini herolarına gördürüyor. Size tavsiyem ikincisi olacaktır. Osmanlı İmparatorluğu'nun çöküş nedenlerinden birininde padişahların orduyu direkt olarak cepheden değil Yıldız Sarayından yönetmeye kalkması olduğunu unutmayın. Ordularınız neredeyse sizde orada olun. Ana bölümler arasında geçiş yaparken (mesela ateş bölümünden su bölümüne) maalesef hiç bir eşyanızı ve heronuzu yanınızda götüremiyorsunuz. Bu da aslında bonus sayılan üçüncü haritaları biraz anlamsız kılıyor.

Age of Wonders II: The Wizard's Throne genel olarak bakıldığında sizi alıp götürecek bir oyun değil. Hatta zorluğundan ötürü bazen sıkılabilirsiniz bile. Fakat fantastik dünyaları seviyorsanız sizi epeyi de oyalayabilir. Özellikle sıra bazlı stratejilerden hoşlanıyorsanız iyi zaman geçireceğinizi garantiliyebilirim. Gene de Heroes serisine bağlı kalın derim.

Burak Akmenek burak@level.com.tr

magicthegathering

Hayıııııır, başımızın püsküllü belası bizi PC'de de buldu !!

Magic, magic, magic... İşte bu lafı duyunca bir sürünüzün tüyleri eminim diken diken oluyordur, aynı benim gibi. Bazılarının çok güzel bir hobi olarak düşündüğü, bazılarının ise sadece para tuzağı olarak gördüğü Magic the Gathering sonunda PC'yle tanıştı. Tabii ki bunun da arkasında Wizards of the Coast firması duruyor. Anlaşılan kartlardan yeteri kadar para kazanamamışlar ki (100 milyon dolar üstünde kar ettiklerini herkes biliyor) PC ve internet pazarına girmek istediler. Maymun iştahlı olmak da kolay değil



Yazı içinde dediğim gibi burada maç yapan karakterleri görebilirsiniz.

canım. Adamlara maymun iştahlı dedik ama gerçekten çok iyi bir iş çıkartıp yaptıkları şeyi satmasını biliyorlar. Magic'in nasıl bu kadar çok oyunucusu oldu sanıyorsunuz, akılcı reklamlar ve de gerçekten sizi içine çeken gizemli dünyası sayesinde.

Tabii ki bilmeyenler için de Magic the Gathering'e biraz değinmekte yarar var. Öncelikle oyun kartlarla oynanıyor. Bu kartlar Land, instant, sorcery, enchantment, creaturelar olarak beşe ayrılıyor. Bu kartları kullanarak en az 60 karttan oluşan bir deste kuruyorsunuz ve de karşınızdaki ile kapışmaya başlıyorsunuz. Oyun sıra ile oynanıyor, ilk önce siz oynuyorsunuz, hamlelerinız bittikten sonra sonra sırayı karşınızdaki rakibe veriyorsunuz. Amacınız rakibinizin 20 olan canını 0'a indirmek (yanlış anlamayın 0'ın altına da inince kazanıyorsunuz). Rakibinize vurmak için bir sürü değişik yol var. Ancak temel olarak 2 yol var: Bunlar da ya yaratıklarla vurarak ya da sorcery ve instant olarak ikiye ayrılan büyüleri kullanarak.

Yeni deste kurdum abi gel kapışalım

Magic çok yönlü bir oyun, oyun stilinizi renkler belirliyor. Örneğin beyaz renkteki kartlar daha çok can kazanmanızı sağlıyorlar desem yeridir, siyah kartlar yok etmeye yönelik, kırmızı kartlar cız bız yapıyor etraftaki herşeyi, mavi kartlar rakibi durdurmanızı sağlıyor, yeşillerin ise oldukça güçlü yaratıkları var.

Bu kadar genel bilgi yeter, çünkü eğer bütün oyunu detaylarıyla anlatmaya kalkarsam cidden 10 sayfa civarında olur bu yazı. Tekrar geldik internete Magic'e. Oyunu internetten oynmanız için önce 150 mb civarında bir setup dosyası çekiyorsunuz, bu setup'ı çalıştırırken de internete bağlı olmanız gerekiyor çünkü hemen herşeyi netten çekip install ediyor. Bir de bunların üstüne patchler falan eklenince, karşınıza 1 saat gibi uzun sayılabilecek bir süre çıkıyor. Bu bir saati sağ salim atlattıysanız, sıra geldi bir account ve şifre almanıza. Eğer Magic the Gathering Online'ı beta iken oynadıysanız ve 12 Haziran'a kadar 25 kere maç yaptıysanız MTGO size bedava account veriyor. Ama oynamadıysanız maalesef parayla yani kredi kartıyla alınabiliyor ama cüzi miktarda bir para, asıl harcamalarınızı account aldıktan sonra kartlarla haşır neşir olurken yapacaksınız. İşte bu noktada Magic'in dünyası sizi içine çekiyor "Bu karta da sahip olmalıyım", "Bu desteyi tamamlamam için bu kart da bana lazım" diyerek bol bol booster denen paketlerden alıyorsunuz (tanesi 3 dolar) bunların içinden 15 tane kart çıkıyor. Aradığınız kart bir rare ise (kartlar 3e ayrılmıştır common (rahat bulunur), uncommon (common'a oranla daha az bulunur) ve rare (bunlar da en az bulunan kartlardır)) booster'dan çıkma olasılığı çok düşüktür. Her boosterda 15 adet kart vardır ve bunların sadece 1 tanesi rare karttır.

Olm benim deste çok güçlü yenilirsin

Artık MTGO'yu anlatmaya başlasam sanırım iyi olacak uzunca bir giriş oldu. Oyunu Windows'un içinde bir pencerede oynuyoruz. Kullanıcı ismimizi ve şifremizi giriyoruz, kendimize bir karakter resmi seçiyoruz ve karşımıza 9 adet menü çıkıyor. Bunlar: Training Room, Trading Post, Hall of Champions, Moderators & Support Staff, Casual Play, Leagues, Clans, Sanctioned Tournament ve Premier Events. Sırayla ufak ufak açıklamalar yazacağım. Training Room'a MTGO'ya ilk defa giriyseniz ve de magic oynamayı bilmiyorsanız uğrayın derim. Eğer zaten biliyorsanız hiç gerek yok zaman kaybı diye nitelendirilebilir. Trading Post: Eğer ciddi ciddi MTGO'yu oynucaksanız ve bu işe paranızı yatıracaksanız, emin olun ki zamanınızın (MTGO'daki) yarısı burada geçecek. Herkesin birbirine "Şu karta ihtiyacım var, şu şu kartlarım var takas edecek" diye ba-

LEVEL HIT

Bilgi İçin	www.mtgonline.com
Yapım	Leaping Lizard
Dağıtım	Wizards of the Coast
Minimum Sistem	Pentium 233, 2 MB ekran kartı, 64 MB Ram
Önerilen Sistem	P2 400, 2 MB Ekran kartı, 128 MB Ram
Multiplayer	Sadece multiplayer
Tür	Online kart oyunu
Artılar	Bir klasiği bilgisayarlarda, sanal ortamda oynamak ilginç. Online kartlarınızı evinize teslim alabilmeniz güzel.
Eksiler	Zaten bazı kişiler para tuzağı görüyor, şimdi internete de yayılınca iyice uzaklaşanlar olabilir.
Son Karar	Magic'e ilginiz varsa, download edip cüzi bir rakama üye olup denemeye kesinlikle değer.
Alternatifler	Yok

LEVEL NOTU %85







Dediğim 9 adet menu tam karşınızda.





ğırındığı, sonunda istediği kartı biriyle takas ettiği bir oda. Hall of Champions turnuvalarda herkesin başarı oranını gösteren bir yer. Ne kadar çok turnuva kazanırsanız o kadar üst sıralara tırmanacağınız kesin. Moderators & Support Staff odasına girdiğinizde, görevli kişilere sorular sorabiliyorsunuz ve konuşabiliyorsunuz. Casual Play bölümünde ise herhangi biri ile maç yapıyorsunuz. Destenizin değişik desteler karşısında ne kadar iyi olduğunu, ne kadar maç kazanabildiğinizi görebiliyorsunuz. Leagues'de ise, normal lig usulü bir sürü rakip ile karşılaşıyorsunuz ve bu haftalarca sürebiliyor (Ne de olsa bir maç ortalama 50 dakikada bitiyor). Clans bölümüne girdiğinizde ise MTGO'da kurulan takımları ve üyelerini görebiliyorsanız. İyi kartlara sahip olursanız ve iyi bir desteniz varsa emin olun genellikle sizi de kabul ederler bu takımlara. Sanctioned Tournaments bölümüne maç yapıp, bu maçları kazanıp, sıralamanızı yükseltmek için giriyorsunuz ve eğer turnuva kazanırsanız size 10 adet ticket (bilet) veriyorlar. Bu ticketlar sanctioned tournaments ve Premier Events'e girmeniz için lazım. Son olarak da Premier Events adlı bölüm var, burası da büyük çaplı turnuvaların olduğu bir yer, giriş için daha fazla ticket istiyor ancak turnuvayı kazandınız mı ödülünüz de daha büyük oluyor ve de artı olarak gerçek hediyeler kazanma şansınız var. MTGO'da 30 booster ödül olarak verildiğini görmüştüm ve gerçek hayatta da 36 booster gönderiliyormuş evinize.

Birşey olmaaaaz, seni yenmenin tadına varcam

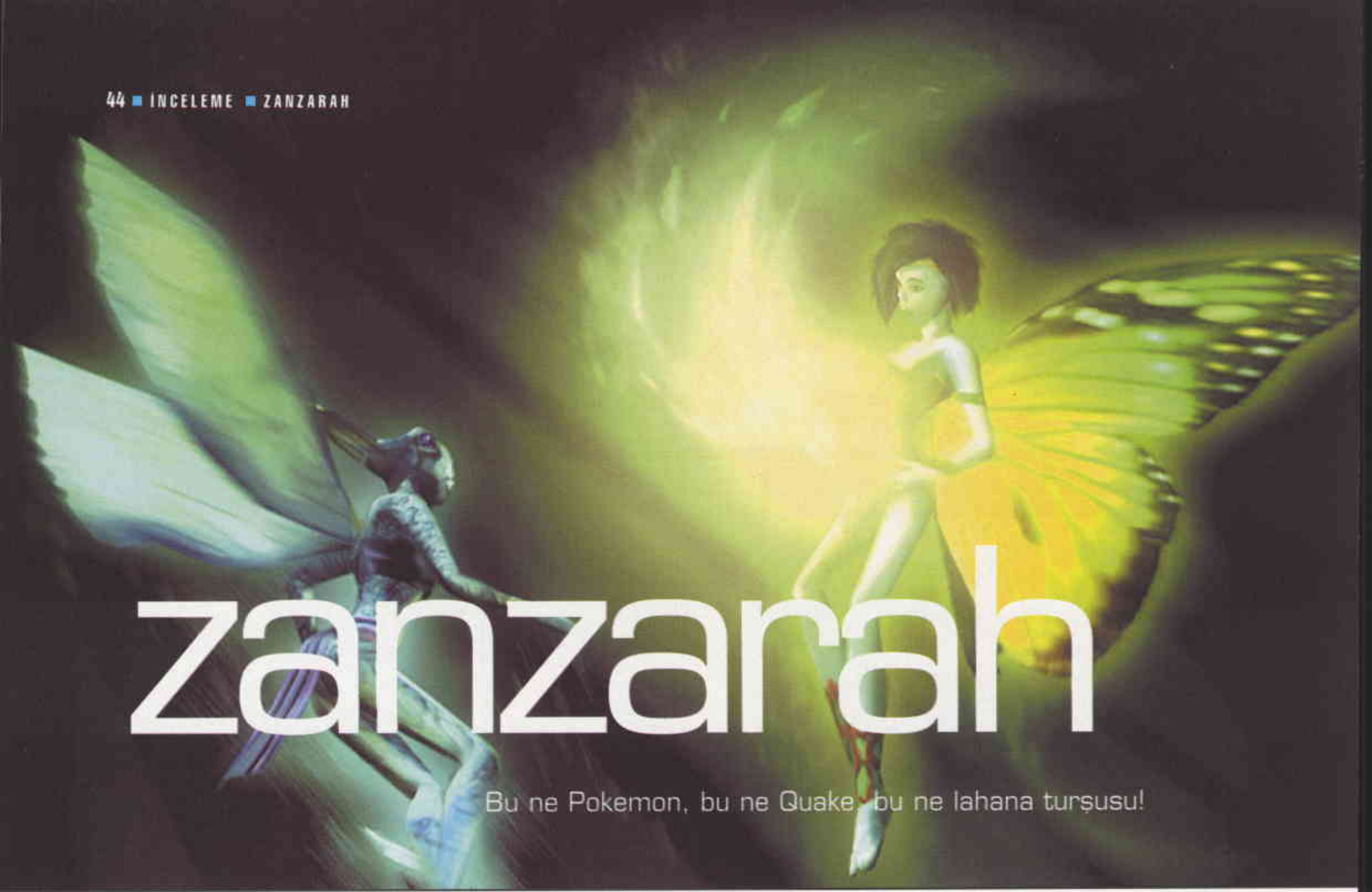
Kısa açıklayacam dedim baya uzun oldu ama ancak bu kısalıkta açıklayabilrdim. Neyse biraz da size oyunda yapmanız gereken şeylerden bahsedeyeyim. Deli gibi paranız yoksa ki, bu krizde hangi deli Magic'e deli gibi para harcamak ister bilmiyorum, kart takası yaparken çok iyi pazarlık etmeniz gerekiyor. Tabii bu pazarlık yöntemi bazılarına karşı iyi işlemiyor ancak bazen iyi kalpli birilerine rastlıyorsunuz. Size benden bir kaç tavsiye: Öncelikle iyi bir deste kurmaya bakın. Eğer "İyi bir deste nedir?" "Nasıl kuracağım?" gibi sorular soruyorsanız size www.brainburst.com adresini öneririm. Buradan son zamanlarda çok tutulan desteleri bulabilirsiniz. Dediğim gibi güçlü bir deste kurduktan sonra turnuvalara katılın ve ödülleri toplamaya başlayın. Zor gibi geliyor ancak pek değil. Sadece zahmetli (ki gerçekten inanılmaz zaman istiyor kart takas olayı, mesela ben 1 saat boyunca bir kartı takas etmek için trade odasında boş boş bağırınmıştım).

Eee şey, pardon abi fena yenildim ya

Bu oyunda hiç grafik ve ses gibi özellikler aramayın boşuna çünkü yok. Bir pencerenin içinde oynuyorsunuz ve maksimum göreceğiniz şey, kartların resimlerini ve de turnuvalara girdiğinizde masalarda oturan ve birbirleriyle son derece sınırlı animasyonlar kullanarak kart oynayan karakterleri göreceksiniz. Online oyundaki kartların değerleri gerçek hayattakilerle aynı değil, örneğin bir Birds of Paradise'ınız varsa bunun için çok şeyler isteyebilirsiniz çünkü MTGO'da çok az bulunuyor. Ha bir de, "Ben zaten Magic'e gerçek hayatta yeteri kadar para veriyorum, online da oynarsam batarım" diyen arkadaşlara Wizards cevap veriyor: "Eğer bir seti full olarak tamamlarsanız size bütün kartları gönderiyoruz" diye. Ayrıca bazı firmalar da değerli olan bir kaç kartınızı shippingin üstüne az bir fiyat daha koyup size yollayabiliyor.

Bir kaç tane de ucuz deste tavsiyesi vererek noktalayalım: Yeşil/mavi madness decki ve yeşil/mavi bearscape deckleri oldukça kuvvetli ve bu kuvvetlerine karşılık olarak da çok cüzi miktarda paraya kurulabiliyorlar. Hepinize bol magic dolu günler ben bir turnuva daha kazanmaya gidiyorum.

Can Kori | can@level.com.tr



zanzarah

Bu ne Pokemon, bu ne Quake, bu ne lahana turşusu!

Eski efsaneler der ki Batucum, zamanında tüm büyülü yaratıklar ve insanlar birlikte yaşarlarmış. Elfler, cüceler, goblinler, periler, insanlar hep birlikte mutlu bir yaşam sürerlermiş. Fakat zamanla insanoğlunun ve bu büyülü yaratıkların arası açılmış. Periler ve diğerleri engizisyonun alevlerinde yanmaktan korkup uzak diyarlara kaçmışlar. Orada kendi büyülü dünyalarını, yani Zanzarah'ı kurmuşlar. Başlangıçta her şey çok güzelmiş, kendilerine özgü bu topraklarda huzurla ve insanlardan uzak yaşıyorlarmış. Sonra ne olduysa Zanzarah'da bir şeyler ters gitmeye başlamış. Dinliyorsun di mi Batucum? Hah, nerede kalmıştım büyülerin temeli olan periler bile kontrolden çıkmış, kendi aralarında savaşır olmuşlar. Zanzarah büyük bir kaosun eşiğindeymiş. Kehanete göre bu zamanlarda iyi ve kötü arasındaki sınırlar kaybolacak ve bir kahraman Zanzarah'ın büyüsü bozulmadan onu kurtaracakmış. Ama Batucum bu kahramanın küçük bir kız çocuğu olacağından hiçbir kehanet bahsetmiyormuş. Hişşt, Batuuu, sana diyorum, daldın yine, dinlemiyosun galiba!

-Sinan tamam, konusunu anladım, pek orjinalmiş zaten orası ayrı da sen oyundan söz et biraz!

-Şey, konu mu dedin, hmm şey gibi işte, hani bir zamanlar yazdığın bir oyun vardı ya onun gibi!

-Sinan milyon adet oyun yazdım hangi birini hatırlayayım?

- Hani yok muydu Poke...(Lülülü) Ah telefon da çalıverdi, bakmamak olmaz, neyse sen oyunu kur anlarsın zaten...(Kısık sesle) Alo, hah, aferin Tuğbek, çok iyi zamanlamaydı!

-(Tuğbek yan masadan telefona sessizce) Ne demek, Sinancım lafı mı olur, bu arada ben bu ay biraz geç teslim edicem yazıları, mahsuru olmaz herhalde!



Oyunun grafikleri inanılmaz detaylı tasarlanmış.

Kaf Dağı'nın ardında peri kovalamaca

Alman yapımcı firma Funatics'in ürünü olan Zanzarah'ı kurduktan sonraki ilk on dakikada oyunun bir action-adventure olduğunu sanıyor ama çok geçmeden oyunun farklı öğeleri içerdiğini görüyorsunuz . Yönettiğimiz karakter Amy'nin Londra'daki evinde oyuna başlıyoruz. Çatı katına çıkmamızla birlikte diğer boyut Zanzarah'a geçmemizi sağlayan bir runü bulmamız bir oluyor. Peri bahçeleri ve büyülü ormanlarla kaplı bu dünyada büyüyü kullanma yolunun perilerden geçtiğini öğreniyoruz. Endeva adlı kasabada tanıştığımız peri ustası Lucius'un bize kendi perilerinden birini vermesiyle oyun gerçek anlamda başlıyor.

Zanzarah aslında peri dövüşleri üzerine kurulmuş bir oyun. Hatta temel fikrin doğrudan Pokemon'dan yürütülmüş olduğunu düşünüyorum. Zanzarah'da düzeni sağlayabilmek için büyülü topunuzla (al Pokemon değil de ne bu şimdi?) peri yakalamanız, yakaladığınız perileri eğitmeniz, eğittiğiniz perileri de dövüşlere sokarak peri ustalarını yenmeniz gerekiyor.

Oyunda ilk perinize Lucius'un evindeki üç periden birini seçerek sahip oluyorsunuz. Diğer perileri yakalmanız içinse önce bir peri topuna ihtiyacınız olacak. Yine Lucius'un evinde gümüş bir peri topu bulabilirsiniz. Gümüş peri topları yirminci seviyeye kadar, altın toplar kırkıncı seviyeye kadar ve kristal toplar da kırkıncı seviyenin üzerindeki perileri yakalamak için kullanılabiliyor.

Bilgi İçin	www.zanzarah.com
Yapım	Funatics Development
Dağıtım	THQ
Minimum Sistem	P II 500, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Önerilen Sistem	P III 650, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Multiplay	Internet, LAN 2-10 oyuncu
Tür	Action, Adventure, First Person Shooter gibi gibi
Artılar	Detaylı grafikler, güzel müzik
Eksiler	Zayıf senaryo, oyunun kendini tekrarlaması
Son Karar	Beceri, aksiyon ve koleksiyon öğelerini birlikte taşıyan bir oyun. Böyle bir karışım ilginizi çekerse uzunca bir süre oyalayabilir.

LEVEL NOTU %74

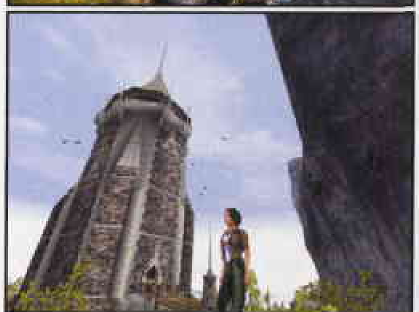
İki peri çıktı meydane...

Bir peri ustası ile karşılaşırsanız, ya da çevredeki ağaçlarda, suda, kayalarda yaşayan ama görünmeyen perilerin saldırısına uğrarsanız oyun ekranı değişiyor. Önce ekrana hangi perinizle (bir dövüşe beşe kadar peri sokabiliyorsunuz) başlayacağınızı belirten bir ekran geliyor. Periyi seçtikten sonra dövüş başlıyor. Dövüşler first person shooter gibi tasarlanmış. Perinin gözünden rakibinizi görüyor, onu saldırı büyülerinizle alt etmeye çalışıyorsunuz. Saldırı büyüleri için farenin sol tuşuna basılı tutup enerjiyi şarj ediyor ve rakibinizin üzerine bırakıp ona hasar veriyorsunuz. Yalnız fazla uzun süre basılı tutmanız durumunda enerji patlayıp sizin de canınızı yakabiliyor. Her yaptığınız büyü, perinin manasının biraz azalmasına yol açıyor. Mana miktarınızı daima göz önünde tutmalısınız, çünkü mananız bittiği anda büyü yapmak için kendi yaşam puanınızdan yiyorsunuz. Bir de farenin sağ tuşuna basarak kullanabileceğiniz uçma yeteneğiniz var ama bu yetenek de periniz yoruldukça azalıyor, beklerseniz tekrar doluyor.

Her dövüş sonunda ayakta kalan periler dövüşteki etkinliklerine göre tecrübe puanı kazanıyor ve seviye atlıyorlar. Böylece yaşam enerjileri, kullanabildikleri büyü çeşidi ve gücü artıyor. Bir de saldırı büyüleri dışındaki pasif büyüler var ki, bunları perinize öğretirseniz dövüş boyunca otomatik olarak periniz üzerinde etkili oluyorlar. Pasif büyülerin bir kalkan oluşturmak ya da perinin verdiği hasarı arttırmak gibi etkileri olabiliyor.









Ekonomi, büyü müyü dinlemiyormuş!

Her dövüşün ardından sahip olduğunuz eşyalarla perilerinizin bakımlarını yapabiliyorsunuz. Örneğin mana iksiri ile kaybettikleri manayı geri kazanmalarını sağlayabilir, ya da yaşam enerjisi dövüşte sıfıra inmiş perilerinizi büyülü otlarla tekrar canlandırabilirsiniz. Bu eşyalar, size saldıran periler yenildikçe ortaya çıktığı gibi, kasabadaki tüccarlardan da satın alınabiliyorlar. Tabi bunun için de para ve kristal toplamanız gerekiyor. Paranın önemli kısmını peri dövüşleri sırasında topluyorsunuz. Perinizin rakip periye verdiği hasarla orantılı olarak etrafa paralar saçılıyor ve bir yandan dövüşürken bir yandan da para topluyorsunuz. Bazı şehirlerde para yerine kristal geçiyor ama merak etmeyin, parayı kristale çeviren (bir nevi döviz büfesi) karakterlerle karşılaşıyorsunuz.

Para kazanmanın bir diğer yolu da yan görevleri tamamlamak. Örneğin peri avcısı Lucius'un başı evinden kaçan pixie'lerle dertte. Size pixie yakalamak için bir torba veriyor ve yakaladığınız her beş pixie karşılığında sizi ödüllendiriyor.

Teknik direktörlük zor iş!

Büyü dövüşlerinde en çok dikkat etmeniz gereken nokta hangi peri türüne karşı hangisini kullanmanız gerektiğini öğrenmek. F1 tuşuna basarak açtığınız menüden on iki ayrı peri türünün (doğa, ateş, su, buz, hava, ışık, enerji, psi, taş, karanlık, kaos ve metal) birbirlerine karşı ne kadar etkili olduklarını görebilirsiniz. Bu tabloyu kafanıza iyice yerleştirirseniz dövüş sırasında perilerinizi doğru şekilde değiştirebilir ve durumu lehinize çevirebilirsiniz. Bir diğer önemli nokta da dövüş sırasında yaşam enerjisi sıfıra yaklaşan periyi hemen geri çekip yerine bir diğerini sokmak. Unutmayın, dövüş sonunda yalnızca ayakta kalan periler tecrübe puanı kazanabilirler. Tek başına üç rakip periyi bile yenmiş olsa dövüşü baygın terkeden peri seviye atlayamaz!

Estetik kaygılar

Zanzarah'taki grafiklere çok titizlenildiği hemen belli oluyor. Özellikle ışık oyunları, gölgelendirmeler, canlı renkler ve detaylar hemen göze çarpıyor. Tek sorun, yalnızca gözümüze değil, bilgisayarın işlemcisine de çarpması!





Tüm detayları açtığınız zaman oyunda belirgin bir ağırlaşma sezebilirsiniz ki, bu durum asıl oyun için değil ama peri dövüş ekranları için ölümcül bir ağırlaşma olabilir. Detay ve gölgeleri menüden işlemcinizi en az yoracak onuma getirmenizi öneririm. Merak etmeyin, en düşük seviyede bile Zanzarah'ın grafikleri kesinlikle tatmin edici düzeyde.

Grafiklerdeki başarının müziğe de yansımış olduğunu görmek (pardon duymak) çok sevindirici. Özellikle açılış menüsünde çalan müziği hiçbir tuşa dokunmadan uzunca bir süre zevkle dinleyebilirsiniz. Buna karşın seslendirmelerin pek başarılı olduğu söylenemez. Yalnız elflerin şiddetle Fransızca'yı çağrıştıran bir dille konuşmalarını (Yoksa gerçekten Fransızca mı?) dinlemek bir hayli eğlenceli.

İlk birkaç saat için Zanzarah oynamak eğlenceli olabilir. Perilerinizi geliştiriyor, bu arada büyülü kartlar topluyor ve hem Zanzarah'ın hem de kendi dünyanızın bilinmedik kısımlarını keşfediyorsunuz. Ancak bir süre sonra konunun yavanlığı, senaryonun pek kıvrak olmaması ve dövüşlerin birbirini tekrarlar hale gelmesi nedeniyle oyun tıkanabiliyor. Tek başınıza oynamak artık zevk vermez hale gelirse oyunun multiplayer seçeneğinden on kişiye kadar toplanıp perilerinizi dövüştürebiliyorsunuz.

Kısacası zemin peri masalı, üzerine bir kat pokemon, bir kat quake çıkılmış. Dekorasyon, sunum yerinde, ama atmosfer ve senaryo binanın daha fazla yükselmesini engelliyor. "Evde pokemon tutkunu bir kardeş varsa ya da "Çıktığı yere kadar oynarım!" diyorsanız buyrun çatı katına alalım, rununüz sizi bekliyor!

Batu&Gökhan | batuher@level.com.tr



f1 2002

■ ■ Asfaltın ve rüzgarın arasında süzülmek...

Oyunu oynarken acı içinde anlıyorsunuz ki, Michael Schumacher olmak aslında sadece tatlı bir rüya.

Hani hep derler ya, tarih yazının bulunmasıyla başlar diye. Ben aslında tekerleği rahatlıkla bu kategoriye dahil etmek isterim. İnsan ayakları ile yapılan yürümek, taşımak gibi birçok basit eylem tekerlekle birlikte boyut değiştirdi. Daha sonra da tekerlekle yapılan basit eylemler boyut değiştirdi. Hızlı, hep daha da hızlı! Önce tek tekerleğin arkasında (el arabası), sonra tek tekerleğin üstünde (sirkteki palyaço), sonra 2 tekerleğin üstünde (bisiklet, motorsiklet), sonra 4 tekerleğin üstünde (araba) ve en sonunda da 4 tekerleğin arasında (Formula). İnsanoğlu o yuvarlak cismi çok sevmiş ve sıcak bulmuş olacak ki giderek sayısını arttırmış ve en sonunda da kendisini ortalarına atmış.

F1 kültürünün tohumları

Ülkemizde yeni yeni canlanmaya başlayan formula yarış kültürü, aslında bilinenin aksine normal araba yarışlarından çok daha farklı bir alan. En ufak ayrıntıların bile araçların motorları kadar önemli olduğu formula yarışlarında ön planda olan bir başka konu ise reklam. Bunun en can alıcı ve aynı zamanda en eğlenceli sonuçlarından biri ise şu an önümde duruyor. Electronic Arts yeni başladığı Formula serisine tam gaz devam ediyor. F1 2002 sezonunu içeren oyun bir öncekine göre oldukça geliştirilmiş. Seriye daha yeni başlamışken üçüncü oyunda bu kadar iyi olması önümüzdeki sezonlarda çok da yenilik göremeyeceğimizi haber veriyor. Yine de EA'dan her zaman sürprizler beklerim.



F1 2002, bir F1 oyununda olması gerekenden çok daha fazlasını içeriyor. Hatta neredeyse simülasyon denebilecek kadar. Ama bu oyunu "Gerçeklik mi, eğlence mi?" tartışmalarına sokmuyor. Öyle ki canınız istemezse oyunu sadece ileri, sağ ve sol tuşlarına basarak da bitirebiliyorsunuz. Dikkat ederseniz frenden hiç bahsetmedim. Ama eğer biraz daha işin aslını öğrenmek istiyorsanız ve araba yarışından fazlasını göreyim diyorsanız sizi bekleyenlere inanamayacaksınız.

Sizi bekleyenlerden önce oyunun genel yapısına bir göz atalım. Daha oyunun açılış demosundan reklam kavramının ne kadar ön planda olduğunu anlıyosunuz. Kendi adınıza bir kullanıcı açtıktan sonra önce takımınızı, daha sonra sürücünüzü ve son olarak da uyruğunuzu seçiyorsunuz. Yani M. Schumacher'in yerini seçip Remzi Hiçşaşmaz adıyla Türk bir pilot olarak Ferrari adı altında yarışabilirsiniz. Ana menüye kullanacağınız aracın 3D render'ı konulmuş ve siz etrafında dönebiliyorsunuz. Ama ne anlama geldiğini çözemedim. En azından neden ana menüde bilmiyorum. Ayarlar bölümünden ses, grafik detayları, zorluk seviyeleri, kurallar ve kontroller ile uğraşabiliyorsunuz. Araçlarla ilgili hiçbir ayar buradan yapılmıyor. Unutmadan, çözünürlük ayarları son EA oyunlarının çoğunda olduğu gibi oyuna girmeden yapılıyor. Siz çözünürlük ve renk derinliğini belirledikten sonra kendi test edip detay seviyesini belirliyor.

Önce ehliyet

Ayarlardan kurtulduktan sonra bulması zor olan oyun menüsünü buluyoruz. Sol üstte başlık gibi bir yere bu menüyü gizlemişler. Menüde önce "Driving School", yani sürücü kursu bölümü ilgimi çekti haliyle. Burada bazı parkurların sektörlerini ayrı ayrı ve birleşik olarak oynayıp kendinizi geliştirebiliyorsunuz. Amaç belli saniyeler ile belirlenmiş madalyaları kazanabilmek. Bu bölüm oldukça faydalı fakat bütün parkurların olması daha iyi olurdu. Menüdeki diğer bir seçenek "Test Day". İstediğiniz bir parkurda gönlünüzce tozutmanız için hazırlanmış. Zaten ıssız bir adaya düşen F1 pilotuna gereken 3 şey nedir ki? Devir saati, kilometre saati ve kronometre.

Sondan bir önceki bölüm parkurları teker teker sanki şampiyonadaymış gibi oynayabileceğiniz "Race" bölümü. Hardcore F1'cilere şampiyonaya geçmeden önce burayı oynamalarını şiddetle tavsiye ediyorum. Araç üzerinde yapacağınız değişiklikleri deneyebileceğiniz yer işte burası. Esasında öncelikle oyunun hani asistanlıklarını kapatırsam düz giderim, tezini doğrulayabileceğiniz yer de denebilir. Bu konuya biraz ileride değineceğim. En son büyük gün

LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin	www.electronicarts.com
Yapım	EA
Dağıtım	EA
Minimum Sistem	PII 400, 128MB RAM, 500MB HDD
Önerilen Sistem	PIII 500, 256MB RAM, 1GB HDD
Multiplay	Var
Tür	F1 Racing
Artılar	İnce ayrıntı, kolay oynanabilirlik, iyi bir görüntü
Eksiler	İyi bir müzik yok. Replay modu tatmin etmiyor. Kamera açısı kısıtlı.
Son Karar	En iyisi mi tartışılır. Ama oldukça iyi olduğu kesin. Koca bir F1 sezonunu hakkıyla yansıtıyor.
Alternatifler	Grand Prix 4

LEVEL NOTU %90









Bunları biliyor muydunuz?

- Bir F1 aracı 150Km hıza yaklaşık 3.3 saniyede çıkıyor.
- Evinizin önündeki arabanız 100Km'de 8lt benzin yakarken F1 aracı 8lt benzini 5Km'de yakıyor.
- Sadece deneme ile geçen bir gün sonunda 120 özel üretim lastik çöpe gidiyor.
- Bir F1 yarışını 3 stadyum dolusu insan yerinde izliyor.

geliyor ve şampiyonaya giriyorsunuz. Girmeden önce ne kadar gerçekçi olacağını ve ne kadar uzun süreceğini de belirliyorsunuz. Her ülkenin önce kısa bir videosu var. Bir de yarış başlarında oyun içi demolar var.

Arabirim konusuna biraz değinmek gerekirse, oldukça yararlı hazırlandığını söyleyebilirim. Biraz tuşlardan yana şikayetim oldu ama o kadarı kadı kızında da olurmuş. Ana ekranınız genel olarak zamanların yazdığı ekran oluyor. Buradan pratik ve sırama turlarında rakiplerin tur sürelerini eş zamanlı olarak görüp sizi geçen olursa hemen yola koyuluyorsunuz. Bu sırada bu ana ekrandan aracın ayarlarıyla oynayabileceğiniz bölümlere de ulaşabiliyorsunuz. Ayar demişken öyle böyle ayarlar da değil. Aracın her santimini kurcalayabileceğiniz bir ekrandan bahsediyorum. Öyle ki müdahale yeteneğinizi aşıyor. Sonuçlarını tahmin bile edemiyorsunuz. Bir de bunun oyun olduğunu düşünürseniz aslında o aracın üzerinde dönen yatırımları daha iyi anlayabilirsiniz.

Bu kadar da ayrıntıya pes!

Araçla ilgili ayarları yaptığınız bölümde Telemetry adlı bir bölüm var. Buraya girince oyun Windows arabirimi kullanan bir program açıyor. İlk gördüğümde ağzım açık bakmıştım. Özel bir takım tarafından hazırlanmış bu program araca yerleştirilmiş ufak bir işlemciden uydu yoluyla araçla ilgili bir çok bilgiyi alıyor ve işleyip istatistiğe uygun olarak hazırlıyor. Sonra bunu yol/zaman, hız/zaman, devir/zaman grafikleri halinde pistin istediğiniz bölümüne uygun olarak çiziyor. Örneğin pistin 2.4 - 3.2 kilometreleri arasında sol ön ve sol arka lastiklerin orta ve dış sıcaklık ortalamalarını öğrenebiliyorsunuz. Bunu kullanarak ayar yapmaya hiç çalışmayın. Hayatınızdan kaybettiğiniz her saniyeye yazık.

İlk ayarlar menüsünde zorluk seviyeleri olduğunu söylemiştim. Bunlar esasında oyunun en can alıcı noktalarından biri. Bir çok asistanlık hazırlanmış. Bunları bir çok oyunda görüyoruz esasında. Mesela aracın kontrolsüz dönmesini, spin atmasını engelleyen asistanlıklar gibi. Burada biraz daha fazlası var. Zorluk seviyelerinin ilk yaptığı şey bunların bazılarını açıp kapamak veya derecelerini düşürmek. İkincisi ise rakiplerin gerçekliğini arttırmak. Asistanlıkları yarış içinde F tuşlarına basarak da kapatabildiğinizden bu şekilde alışmanızı tavsiye ederim.



Her zaman olduğu gibi işin bir de teknik yönü var. İçerik bu kadar, peki teknik açıdan oyun nasıl donatılmış. Açıkçası çok fazla kusur bulacak yer yoktu. Pek fazla hata söyleyemeyeceğim o yüzden. Sadece kameranın yeri biraz daha değişebilseydi ve kazalar biraz daha iyi olabilseydi hiç bir sorun kalmayacaktı. Bir de replay bölümüne biraz daha önem vermek gerekiyordu. Bunun dışında görüntü oldukça iyi. Daha iyisi olabilir mi, F1 2003'de göreceğiz. Ama şimdinin en iyisi bu. Sesler hemen hemen sadece motor sesinden ibaret. Ama o da zaten yeterince büyük bir ayrıntı. Bu kadar iyi motor sesi pek beklemiyordum açıkçası. Fizik motorunun da sağlamlığına değinmem gerekiyor. Araç oldukça rahat ve gerçekçi kontrol ediliyor. Özellikle asistanlıkları kapatınca karşılaştığınız gerçeklik sizi en yakın duvara gömebilir.

İyi vakit geçirebilecek oyunlar benim için her zaman üst sıralardadır. F1 2002'de bu oyunlardan biri. Harcadığınız her saniyeye değecek ve hem birşeyler öğrenip hem de eğleneceksiniz. İnanıyorum ki çok yakında F1 yarışlarının bir ayağı da ülkemizde yapılacak ve biz de gönülden destek verebileceğiz.

Onur Bayram | onur@level.com.tr







grandprix4

■■ şampiyonluk için son turunu atıyor.

Raikkonen birinci sırada gidiyor, bu senenin kaderi onun ellerinde. En ufak bir hatası Michael Schumacher'in onu geçmesi ve de bu sene şampiyonluğunu ilan etmesi demek. Raikkonen finishe 2 tur kala büyük bir hata yapıyor, otomobilinin kontrolünü kaybediyor ve virajı çok dıştan ve yavaş almak zorunda kalıyor. İçerden gelen Michael ise çarpışma riskini alarak Raikkonen'i geçiyor ve adım adım şampiyonluğa yaklaşıyor. Damalı bayrak göründü ve Schumacher bu senenin şampiyonu, hem de ne şampiyon! Bitime 6 yarış kala şampiyonluğu ilan eden ilk isim oldu. Gerçekten kırılması güç bir rekor.

İşte Formula 1 severlerin F1'i neden sevdiklerine bir örnek. Hız, yarışın sonuna kadar heyecan, kazalar, pilot hataları, mekanik hatalar. İşte bunların hepsini toplayın, size bol bol adrenalin sağlayacaktır.

Tam yarış bittiği sırada telefonum çalıyor, arayan Sinan:

- Can yoksa tahmin ettiğim şeyi mi yapıyordun?
- Evet
- O zaman görevini biliyorsun
- Tabii ki

Bu kısa konuşmadan sonra en yakın bilgisayarcıya gidip Grand Prix 4'ü almak yapabileceğim en iyi şeydi. Ancak adam bana kalmadığını söyledi, istiyorsam elinde F1 2002 olduğunu belirtti. Merakımdan sordum GP 4'ü az getirtiği için mi bitti diye, ancak cevabı netti: "Hayır F1 'den çok daha fazla alıyorlar bunu"



Hadi be çocuklar çabuk olun, daha sinemaya yetişicem.

Hızlanırken ve vites değiştirirken motordaki devir artış ve azalış sesleri çok rahat bir şekilde gözlemlenebiliyor.

Vırn, Vırn şumakır geliyor

Sonunda oyunu alıp eve döndüm. Oyunu kurdum ve oynamaya başladım. Ancak dikkat edin ilk girdiğim dükkanda GP 4 tükendiği için önyargılı olabilirim, oyunu ilk açarken bile "Bu oyun F1 2002'den daha iyi" diye düşünerek açtım. Oyunu açtım, oynamaya başladım ve işte izlenimlerim:

Her zaman yaptığım gibi grafiklerle başlayacağım. Hemen büyük bir gazla, grafik görme aşkıyla options'a girdim, açabildiğim bütün detayları açtım ve test butonuna bastım. O da nesi 23 fps sadece (Oyunu oynadığım makinanın konfigürasyonu: Amd 1.6, 512 ddr ram, GF3 TDH). Yine de bu şekilde bütün detaylar açık olarak hemen bir yarışa başladım, ayarlarla uğraşmadan (iyi ki uğraşmamışım, yoksa 2 saat boyunca oyunu oynamadan menülerde harıl harıl yazı okumakla ve ayar yapmakla uğraşıcakmışım). Her neyse, ne diyorduk ha grafik. Oyuna girdiğinizde çenenizi yerlerden toplamak istemiyorsanız, hazırlıklı olun. Pistler artık alıştığımız gibi tıpatıp gerçek ile aynı. En ince ayrıntısına kadar bütün pistler yapılmış ancak pistlerdeki tribünlerdeki seyirciler karton !! Hava koşulları oyun içerisinde değişiyor ve oldukça gerçekçi yapılmış. Kesinlikle yağmur lastiği ile kuru hava lastiği arasındaki farkı rahatlıkla anlayabilirsiniz. Ben deneme amaçlı kuru hava lastiğiyle bir yarışa girmiştim, ama girmez olaydım. Arabayı kontrol etmeniz imkansız gibi birşey. 50 km ile giderseniz belki yol dışına çıkmayabilirsiniz. Yağmurdan bahsetmişken ilk defa bir F1 oyununda kokpitteki kameranın üstüne yağmur damlalarının düştüğünü farkediyorum. Bu da Infogrames'in detaylara önem verdiğini gösteriyor, açıkçası oldukça sevindim, oyunda bu tip küçük bir detay görünce. Son olarak da pit alanındaki teknik destek elemanlarının hareketleri çizimlerini oldukça beğendim. Yani genel olarak grafiklerden oldukça memnun kaldığımı söyleyebilirim. Tek kusur, nadiren de olsa arabanın ön kısmının, yavaş hızlarda bariyerlere çarpmak yerine içine girmesiydi.

Montoya izin vermez ona

Seslere gelince; bana son zamanlarda birşey oldu, menülerde çalan hiç bir müziği beğenmemeye başladım ve GP 4'teki müzikleri de pek sevdiğimi söyleyemeyeceğim. Ancak oyun içi seslerde oyun size "Dur, arkana yaslan gözlerini kapat ve kendini bir F1 kokpitinin içinde hisset" diyor. Sesler dediğim gibi son derece gerçekçi.

LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin	www.infogrames.com
Yapım	Microprose Motorsport
Dağıtım	Infogrames
Minimum Sistem	P3 600, 16 MB Ekran kartı, 128 MB Ram
Önerilen Sistem	P4 1.3, 32 MB Ekran Kartı, 256 MB Ram
Multiplay	Var
Tür	Yarış
Artılar	EA Sports hegemonyasına son veriyor, bu sevindirici. Herşeyiyle 1 numara olmayı hedefliyor. Grafikleri kesinlikle çok iyi.
Eksiler	İnsanlar EA Sports'a alıştığı için Grand Prix'ye belki yüz vermeyebilirler. Yüksek sistem ihtiyacı
Son Karar	Magic'e ilginiz varsa, download edip cüzi bir rakama üye olup denemeye kesinlikle değer.
Alternatifler	F1 2002

LEVEL NOTU %93













Hızlanırken ve vites değiştirirken motordaki devir artış ve azalış sesleri çok rahat bir şekilde gözlemlenebiliyor. Aynı şeyi F1 2001 açıklamamda da yazmıştım. Sesler o kadar iyi ki babam içeriden "Yarışın tekrarını mı veriyorlar" diyerek geldi. Bu kadar özene bezene hazırlanılmış grafiklerden sonra seslerin kötü veya orta seviyede olmasını da bekleyemezdik zaten.

Sıra geldi atmosfere. Şu karton seyircileri biraz daha özenerek, en azından göze batmayacak bir şekilde yapsalar eminim atmosfere 10 üzerinden 10 verebilirdim. F1 'de mesela ben seyircilerin tam önünden geçerken seyircilerden uğultular çıkıyordu, alkışlar kopuyordu ama GP 4 bunu maalesef atlamış. Gerçi atmosfere inanılmaz kötü diyemeceğim ama oyunun en iyi puan alan kriteri olmadığı kesin.

Oyunun zorluk seviyelerinden bahsedecek olursak... Oyunu oynaması bence gerçekten zor, hele zor seviyelere çıktıkça olay iyice çığırından çıkıyor. Steering help'i kapadınız mı zaten olayınız bitiyor. Klavyeyle ve de yüksek zorluk seviyelerinde oynamak oldukça zor, hatta bunu sadece "zor" ile tanımlayamam. Bence bu konuda kesinlikle EA Sports'un F1'i daha iyi. Quick Race yerine genellikle Championship tercih ettim ve bunları farklı zorluklarda denedim. Evet zorlukların aralarındaki farklar çok iyi etüd edilmiş ve hazırlanmış ama şu ace denen zorluk var ya, adama klavyede kırdırır, monitörü camdan da attırtır haberiniz olsun. (şu anda neden eski 14 inç monitörümü kullandığımı zannedersem GP 4 açıklıyor)

Şumi büyük adamsın ya, onu da geçtin

Formula 1 ile ilgisi olan hemen herkes bilir ki, yarışları kazanan sadece pilotlar değildir. Arabaların katkısı hiç bir zaman inkar edilemez. İşte bunu çok iyi bilen infogrames arabaların detaylarını ayarlamamız için inanılmaz detaylı bir Car Setup menüsü hazırlamış. Üstelik artık bu ayarların ne işe yaradığını bilmemiz için makina mühendisi olmamıza da gerek yok. Arrows takımında, arabaları test eden ve bizim yakından tanıdığımız (!! ?? :)) Mark Hemsworth bizlere yardım ediyor. Üstelik bizim kanka Mark bir sürü ünlü pilotla çalışmış, bunların içinde Damon Hill, Jos Verstappen ve Mika Salo da bulunuyor. Mark bize arabadaki değişiklikleri neye göre, arabanın ne tarafında yapmamız gerektiğini açık bir dille ve görüntülü bir şekilde anlatıyor. Oyundaki bu tip detayları otomatiğe de bırakabilirsiniz, kendiniz de yarlayabilirsiniz. Mesela eğer çok kendinize güveniyorsanız, pit stop stratejinizi de değiştirebilirsiniz. Ben örneğin delilik edip tek pit stopla tank kadar ağır bir arabayla yarışa başlayarak, şansımla birinci olduğum bir yarışı hatırlıyorum. Bunların oldukça önemli detaylar olduğunu bir kez daha söylemekte yarar görüyorum. Ben sırayla bütün videoları izledim. Sadece bu sayede oyunda başarılı oldum desem yeridir. Tabii ki 2. günden sonra arkadaşımdan aldığım Force Fedbackli direksiyonu saymıyorum bile.



Herkes gibi ben de bu adamın araba kullanışına hastayım.



Ayıptır söylemesi öleyimdir

Son olarak söyleceğim bir kaç şey kaldı. 1.si bu oyunu oynamak oldukça zor ama kesinlikle bence EA Sports'un oyunları yerine tercih edilmesi gerekiliyor. En azından ben, her gördüğümde artık F1'lere atlamayacağım, önce Grand Prix'leri alacağım ve oynayacağım. Menülerden bahsetmeyi sevmediğim için yazının sonuna sıkıştırdım: Workshop adlı menüde save ettiğiniz turlarınızın veya yarışlarınızın performanslarını görebiliyorsunuz. Bu oldukça hoş bir olay, o grafiklere bakıp "İşte burada pit'e girmiştim ardından arabam dolu olduğu için kötü bir performansım var, burası düzlük işte araba burada kendini göstermiş" gibi yorumlarda bulunuyorsunuz. Ben açıkçası bol bol bakarak zaman geçirdim. Size bol yarışlı günler dilerim, pit'lerdeki süreniz kısa, podyumdaki yeriniz yükseklerde olsun efenim.

Can Kori | can@level.com.tr

crazytaxi

■ ■ Hey! Taksi!

Dreamcast'in en tatlı (yemiş olabilirim) oyunlarından biri olan Crazy Taxi, şu an itibariyle PC versiyonuyla karşımızda. Crazy Taxi'nin Dreamcast versiyonu sabah-akşam ve de gece oynamamış biri olarak, oyunun PC versiyonunun da pek iyi olmadığını belirtmeliyim (hımm, hem oynamadın hem de belirtiyorsun ha? Dur şimdi geliyorum ben, dur sen).





PC Taxi

Crazy Taxi, Dreamcast'ten PC'ye birebir olarak aktarılmış. Dolayısıyla oyunun Dreamcast versiyonundan neredeyse hiç farkı yok. Crazy Taxi'nin PC versiyonunda; Arcade, Original ve Crazy Box isimlerinde üç ayrı mod bulunuyor. Bu mod'lardan istediğiniz birini seçebiliyorsunuz (vay be, oyuna bak). Arcade ve Original mod'larında belirli bir zamanınız var ve bu zaman içinde kazanabildiğiniz kadar para kazanmaya çalışıyorsunuz. Her yolcu aldığınızda ve yolcuyu gitmek istediği yere ulaştırdığınızda fazladan zaman kazanıyorsunuz. Crazy Box'da ise ufak tufak veya ufak tefek oyunlar bulunuyor. Bu oyunlardan birinde, on saniye içinde bayrağa ulaşmanız gerekiyor. Yani bu mod oyundan tamamen ayrı, çok ayrı, balık gibi bir şey (anlamadım, ayrıca kendi kendime de konuşmayayım).

Her şey tamam, ama oyun nasıl oynanıyor? Şimdi, sevgili sevgililer, oyunda başlangıçta 50 saniye gibi bir zamanınız var. Yapmanız gereken, bu zaman içinde, yoldan insanlar toplayıp onları istedikleri yerlere ulaştırmak. Bu arada, taksiye binen her yolcunun da kısıtlı bir zamanı var. Eğer yolcuyu zamanında gitmek istediği yere ulaştıramazsanız, hop diye arabadan iniyor. Hop diye arabadan inerken de kapıyı kullanmıyorlar. Filmlerdeki gibi kapıyı açmadan aşağı yuvarlanıyorlar. Eğer ki yolcuyu zamanında yerine ulaştırırsanız, daha fazla para ve zaman kazanıyorsunuz. Bu şekilde oyunun sonuna kadar kazanabildiğiniz kadar para kazanmaya çalışıyorsunuz.



Ekranın üstündeki ok yolcunun gitmek istediği yönü gösteriyor.



Yolcuyu sinirlendirmek istemiyorsanız arabayı daha hızlı kullanın.



Crazy Taxi aslında eğlenceli bir oyun olabilirdi, ama fizik modellemeleri ve grafikler her şeyi mahfediyor. Bir defa, araçların hareketleri çok saçma. Her şey havada uçuyor ve araçların bir ağırlığı yok. Bunun dışında, yine saçma sapan fizik motorundan dolayı her şeyin içinden geçiyorsunuz. Yani aracınızı sadece yolda kullanmanıza gerek yok. Her şey bir yana, oyunun grafikleri Dreamcast versiyonunu bile aratıyor. Kaplamalar alabildiğine detaysız. Karakter ve araç modellemeleriyse tam anlamıyla, anlamsız. Bunların yanında oyunda aracın sağa sola takılması gibi bug'lar da var. Oyunun sesleri de grafikler ve karakter-araç modellemeleriyle aynı oranda sinir bozucu.

DC Taxi

Crazy Taxi'nin grafikleri ve fizik motoru iyi olsaydı, belki daha eğlenceli bir oyun olabilirdi, ama şu haliyle Crazy Taxi, yarım saatten daha fazla oynanacak bir oyun değil. Kısa Kısa'da incelediğim Ambulance Driver gibi bir şey. GTA3'te taksiyle yolcu taşıyarak, tır kullanarak, adam ezerek, ne bileyim, ezdiğiniz adamın diz kapağını beyzbol sopasıyla kıra... Ops! (hem Crazy Taxi oynadın hem de masum okurları suça teşvik ettin ha? Dur sen!!!)

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Bilgi İçin	www.empireinteractive.com
Yapım	Empire Interactive
Dağıtım	Sega
Minimum Sistem	P 233, 32 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Önerilen Sistem	PIII-450, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Multiplay	Yok
Tür	Adventure
Artılar	Hımm, artısı neydi bu oyunun ya? Dur bakayım...
Eksiler	Fizik motoru çok kötü. Kalitesiz grafikler. Sinir bozucu sesler.
Son Karar	Dreamcast versiyonu bundan çok daha iyiydi.
Alternatifler	Grand Theft Auto 3

LEVEL NOTU %45

ofiste bu ay...

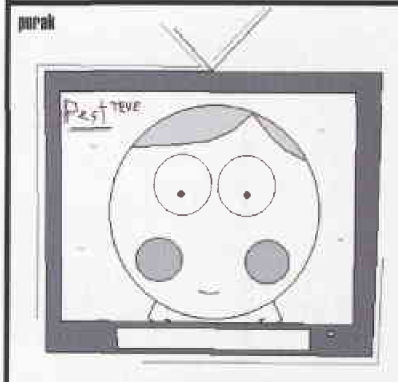
Neler olmuştu...

fırt



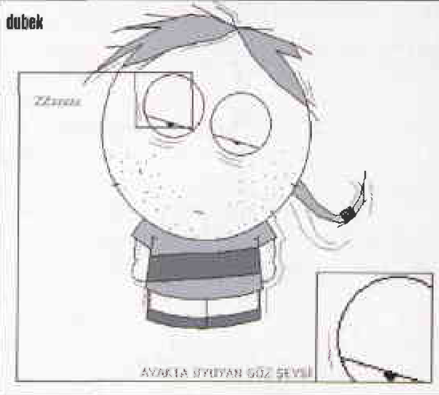
Fırt Fırt bu ay hasta olup masaya düştü. Yediği iğnelerin etkisiylen bir hafta süreyle ayağa kalkamayan Fırt Fırt, kafasına böyle soğuk bezler koyup ayağını battaniyesine göre uzatmadı. Ayağı açıkta kalan talihsiz editör Fırt'ın yardımına bir tek Levıl editörü dahi koşmadı.

purak



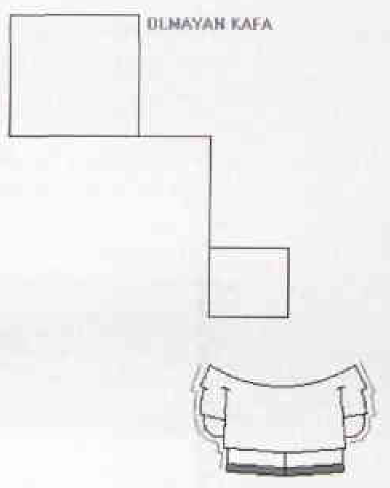
Purak ve de Pakmenek adlı editörse bu ay televizyona çıkıp ünlü olup paraya para demedi. Pest TV'ye çıkmasının hemen akabinde havaya girip ofisteki Levıl editörlerini tanımamazlıktan gelen Purak Pakmenek'i Levıl jamiası Ecevit'in girişimlerine maruz bıraktı. Ayrıca Purak'ın kameraya sığmayan koca kafası Pest TV program yapımcılarını çileden çıkardı.

dubek



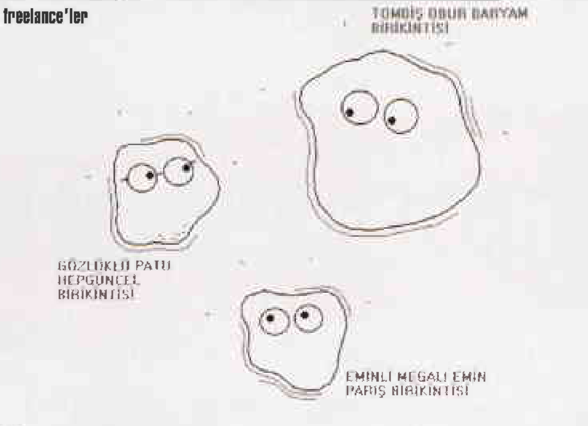
Dubek ise bu ay ayakta uyudu. Kafasını hafifçe sağa yatırmak suretiyle beş saat ayakta uyuyabilme kapasitesine sahip olan Dubek, gözlerinin açık olmasına aldırmadan ayakta uyudu. Counter-Strike turnuvasının da etkisiylen beş saatin sonunda ofisin ortasına yığılan Dubek'i Levıl ve de Çip editörleri hayata döndürdü.

selçuk



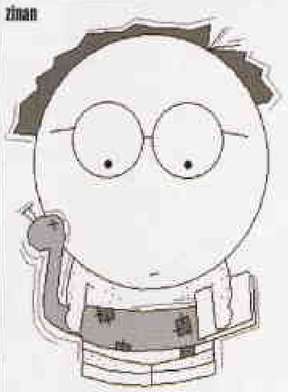
Sıcaktan bunalan bir diğer kimse olan Web sitesi yapıcısı Selçug Sislamoğlu bu ay kafasını vantilatöre soktu. Vantilatöre soktuğu kafasından bir daha haber alamayan Sislamoğlu soyadlı Selçug genci, ofisin içinde böyle kafasız kafasız dolaştı.

freelance'ler



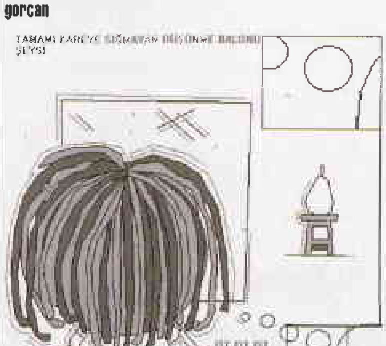
Ofisin kapısına ve bilumum yerlerine asılan 'Tikkat tikkat, sıcak sebebiylen ofise girmek tehlikeli ve de yasaktır' uyarılarına aldırmayan; Batu Hepgünsel, Obur Baryam ve Emin Parış adlı freelance yazar topluluğu, ofise girer girmez sıcaktan eridi. Bu durum karşısında şaşkınlıklarını gizleyemeyen Bermuda Su Birikintileri, bir daha ofise girmemek üsre Kutuplara aktılar.

zinan



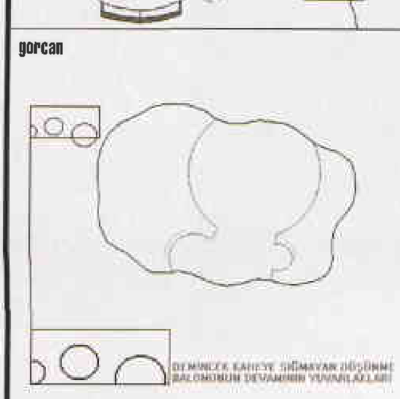
Son zamanlarda tatile çıkma ihtimali bulunması üserine garip davranışlar sergileyen Zinan, bu ay da ofise böyle ördekli can simidiyle geldi. Elinde tashih edilmesi gereken sayfa çıkışlarını tutan epey Zinan Sinan, can simidiyle ofise gelmesi sebebiylen ve Levıl jamiasının hayalleriyle oynamak suretiylen dergi sakinlerinin canını sıktı. Bu sıkılım sonrasında Zinan'a linç girişiminde bulunan Level editörleri, uzun boyu dolayısıylan bu girişimden vazcaydı.

gorcan 1



Kımıl Zararlısı Gorcan Abi ise bu ay resim çalıştı. Sakallarını da kesen yumurta vari kişilik Gorcan Abi, böyle mevsimine göre natirmork resimler, ne bileyim elma, karpuz, ayva, armut... Aaaaaa!!!

gorcan 2



... Böyle armut ve benzeri meyvalar çizdiğini sandığımız Kımıl Zararlısı Gorcan Abi, meğersem kızları düşünüp onları çiziyormuş. Bu fotokrafta da Gorcan'ın düşünce balonunun sonrası seçik ve de açık şekilde görülüyor. Vay sapık!

Yazan ve de çizen: Fırt | firat@level.com.tr

mobileforces

Benim kırmızım, senin mavini döver!

Evvelsi gün gene hiç yoktan bir konu ortaya çıkaran Tuğbek kişisi ofiste kim var, kim yok herkesi kısa süreli bir ağız dalaşına çekti. Bakın size söylüyorum, bu adamın en büyük zevki muhalefet etmek! Sırf muhalif durumuna düşebilmek için hiç olmayacak yaklaşımlar sergileyebiliyor, hiç olmadık şeyleri savunabiliyor. Haklı ya da haksız, konu zaten o değil, konu adamın muhalefeti seviyor olması. O yüzden bir konu hakkındaki objektif görüşlerini alabilmek istiyorsanız, Tuğbek'e kesinlikle tarafsız yaklaşmanız gerekir. Kendi fikrinizi destekletmek için soru sorduğunuzu anladığı anda, ki zeka katsayısı hiç de düşük bir adam olmadığından bu pek zor olmuyor, kesinlikle karşıt bir yaklaşımda bulunacağına emin olabilirsiniz.

Peki adamın arbede çıkardığı konu neydi? Çok basit, FPS türü oyunlarda nasıl hiç konu olmadığından, o yüzden Doom ve Quake gibi artık mihenk taşı olmuş oyunların bile son derece sıkıcı olduğundan yakındı. Tabii biz de boş yakalanıp kek gibi "Baba naaptın sen yaaa?" tadında bir tepki verdik, sazanız ya! Adam coştu, hem de ne coşmak! Her ne kadar ben kısa bir an sonra adamın canının muhalefet çektiğini, sırf bu yüzden ortama fitili verdiğini farkettiysem de, artık çok geçti, oltaya gelmiştik bir defa. Canı muhalefet çekmese böyle bir geyiği niye açsın ki? Hele de deliler gibi Counter, Unreal vesaire oynayan bir adamın böyle bir konuda şikayetçi olması mümkün müdür? Neden adamın canı normal insanlar gibi aklı başında birşey çekmez de, "muhalefet" çeker, orası da ayrı bir mevzudur tabii.



Mobilim, cepten ara!

Peki bu geyiğin Mobile Forces ile ne alakası var? İlle de olması mı gerekli bilader? Canım geyik budu kemirmek çekmiş olamaz mı? Yazdığım her satır için size hesap mı verecem ülen? DAĞILIN! Ne sıcak yaptı be arkadaşım be, beynim fokurdadı. İyi ki kafayı kazıtmışım, ya bir de kafamda saç olsa? İşlemciyi yakacaz demek ki!

Neyse, Mobile Forces diyorduk, değil mi?

HUMMER'ın hastasıyım, C4'ün ustasıyım!

Şimdi ben bu oyun için Tournament'ten pek farkı yok dedim demesine ama, aslında var. Herşeyden önce Mobile bugüne dek herhangi bir FPS'de gördüğünüzden çok daha az sayıda silaha ve ekipmana sahip. Yapımcılar oyuna birbirinden ilginç elli farklı silah koymak yerine, birkaç işe yarar silah koymuşlar. Sonuçta amaç karşı tarafı dağıtmak değil mi, ne gerek var binbir farklı alete, değil mi? İşin ilginç yanı istediğiniz kadar silah alamıyorsunuz, belli bir taşıma kapasiteniz var. Silahlarınızı oyuna başlarken seçiyorsunuz, ama her spawn edişte farklı donanım almak mümkün. Ayrıca oyun esnasında ikmal noktalarına uğrayarak donanımı değiştirmek ya da cephaneyi doldurmak mümkün. Etraf medikit ve cephane kaynamıyor, üstelik birinin düşürdüğü silahı alabilmek için elinizdekini bırakmak gerekiyor.

Silah çeşidinin azlığı aslında oyuna çaktır-

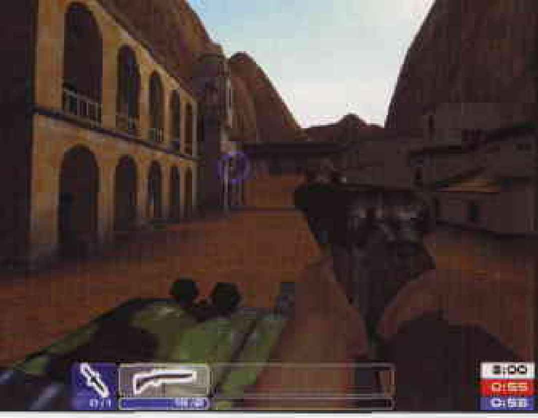
Oyunun bir single player senaryosu yok. Tıpkı Unreal'da olduğu gibi botlarla beraber oynuyorsunuz.

Aslında konusuz, tamamen Multiplayer düşünülerek hazırlanmış bir FPS, yani Counter ya da Unreal Tournament'ten zerre farkı yok o açıdan. Ve Sinan'ın dediği doğruysa zaten Unreal motoruyla yapılmış, ben pek benzetemedim ama, koca müdür de kıtır atacak değil ya! Oyunda iki taraf var, kırmızı ve mavi kuvvetler, tam askeri tatbikat tadı yani. Renk ve nişan aldığınızda ekranda beliren isimler dışında iki tarafın askerlerini ayırmanıza yardımcı olacak pek fazla bir unsur yok. Değişik karakter modelleri yok gibi birşey, skinler de öyle. Hoş, o kadar çatışmanın içinde karşınızdakinin suratına bakacak vaktiniz de pek olmuyor, o da başka bir gerçek.

Oyunun herhangi bir Single Player senaryosu filan yok, sadece tıpkı Unreal'da olduğu gibi botlarla beraber oynayıp yeni haritaları açıyorsunuz. Yok böyle uğraşamam, derseniz, o zaman Skirmish modunda herhangi bir haritayı, bot sayısını ve görev tipini seçip istediğiniz kadar oynayabilirsiniz. Zaten bu oyunun esas maksadı Net ya da LAN üzerinden başkalarıyla oynamak, ancak bağlantısı olmayan, ya da zayıf olan kullanıcılar için oyuna botlar da katılmış.

Bilgi İçin	http://www.mobileforces.org
Yapım	RAGE
Dağıtım	RAGE
Minimum Sistem	P2-400, 128 MB RAM, 8 MB grafik kartı
Önerilen Sistem	P3-800, 256 MB RAM, 32 MB Grafik kartı
Multiplay	Internet ve LAN.
Tür	FPS
Artılar	Grafikler hayli iyi, aksiyon bol, araçlar ve oyun modları hayli ilginç, bot yapay zekası da fena sayılmaz.
Eksiler	Silah, araç ve harita sayısı biraz daha fazla olmalıydı, karakter modelleri de daha iyi çizilebilirdi.
Son Karar	Yeni bir Multiplayer FPS istiyorsanız buna bir göz atmakta fayda var.
Alternatifler	Unreal Tournament, Counter-Strike.

LEVEL NOTU %77









madan karakter sınıflarını yerleştirmek için kullanılmış. Takım içindeki bir eleman ağır makineliyle belli bir noktayı savunurken, bir başkası etrafa patlayıcı döşeyebiliyor, o esnada elinde roket olan bir amca hafif donanımlı ama zırhlı bir elemana bayrağı kapması için destek verebiliyor. İlk başta o kadar belirgin olmasa da, bu özellik iyi kullanıldığında dengeli bir takım yaratabilmek ve haliyle karşı tarafa kök söktürebilmek mümkün. Yani bir açıdan Unreal kadar aksiyon dolu olsa da, en az Counter kadar strateji uygulanabilen bir oyun Mobile Forces. Ve aynı zamanda gerçekten de büyük haritalara sahip bir oyun. Harita sayısı pek fazla değil, ancak boyutları oldukça değişiyor, o günkü oyuncu sayısına, ya da bilgisayarınızın gücüne göre bir harita açmanız mümkün. Özellikle büyük haritalar hem çok detaylılar, hem de hayli fazla işlemci gücü gerektiriyorlar.

Ancak çoğu oyuncu fazla büyük haritaları sevmez, çünkü saatlerce koşturup düşmanı aramak, sonra da ilk sniper ateşiyle tekrar spawn noktasına dönmek can sıkıcıdır. Ama bu oyunda durum farklı, çünkü haritalar kullanabileceğiniz motorlu taşıtlarla dolu. Oyunda dört farklı araca yer verilmiş, ama bunların arasında hiç iki tekerli makine yok, programcıları eşşeklik ettikleri için şiddetle kınıyorum! En azından sepetli bir motorsiklet koyabilirlerdi, iyi de olurdu. Yine de olan araçlar fena sayılmazlar, herbirinin değişik, sürat, zırh ve taşıma kapasiteleri var. Çok fazla gerçekçi olmamasına özen gösterilmiş olan fizik kuralları sayesinde oyunda arabalarla çok farklı biçimlerde maceraya koşabilmek mümkün. Mesela ben bir Buggy'nin altına roket atıp yerden havalandırmak ve böylece düşmanın tepesine düşürmek suretiyle paçamı kurtarmayı başardım. Tamam, biraz balına bir atıştı ve ben aslında herifi nişanlamıştım, ama sonuçta pestili çıktı elemanın.



Oynayın!

Mobile Forces grafik ve ses açısından hiç fena değil, özellikle efektler ve araçların çizimleri çok iyi. Ancak daha da iyisi Multi hastalarına daha önce rastlanmamış türden oyun türleri sunuyor olması. Bayrağı kapıp kaçmak yine zevkli, ama bundan bıkarsanız bombalı araç götürmece gibi enteresan olaylara da girebiliyorsunuz. Tabii botlara karşı oynandığında bir zaman sonra baymaya başlayabiliyor. Harita, silah ve araç sayısı biraz daha fazla olsa iyi olurdu, oyun gözümde oradan biraz puan kaybetmedi değil. Ama en azından harita editörü var, isteyenler kendi haritalarını yapmaya girişebilirler. Hiç fena oyun değilmiş yani, Counter ya da Tournament baymaya başladıysa biraz buna zaman ayırmak ilginç olabilir derim.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

OHANNESBURG!

Oyunda dört araç var ama hepsinin de olayı farklı, bir bakalım ne neymiş!

BUGGY:

Çok deli bir araç, oyundaki en hızlı, en çevik makine. Sürücünün arkasına bir kişi daha oturabiliyor, birilerini kovalıyorsanız ya da birilerinden kaçıyorsanız kesinlikle bunu kullanın! Öte yandan zırh yok gibi birşey, üstelik çok kolay patlıyor.

HUMMER:

Hem zırhı hayli kalın, hem de dört kişi alabiliyor, tüm araçlarda olduğu gibi sürücü dışındaki herkes etrafa ateş edebiliyor. Dört tekerden çekişli olduğundan Buggy'den daha iyi yol tutuyor, ama onun kadar hızlı değil. Grup halinde bir yere dalıyorsanız bunu seçin derim.

TRUCK:

Bildiğiniz GMC askeri kamyon, orta halli bir zırha ve düşük sürate sahip, ancak dört kişiden fazlasını çabucak haritanın öbür ucuna taşımanız gerektiğinde çok işe yarıyor. Tüm araçlar gibi lastikleri ve benzin deposu en zayıf yanları.

APC:

Aslında tam bir APC sayılmaz, çünkü sadece iki kişi taşıyor. Yukarıdaki eleman etrafa ateş edebiliyor, ancak çok korumasız. Sürücü ise araç patlamadıkça tehlikede değil, bunun olması ise hayli zor. Elinde roket olan bir grup adama ya da yola sık düzenle döşenmiş patlayıcılara denk gelmedikçe yolda kalmayacak bir makine yani bu. Özellikle düşman üssüne bayrağı kapmak için dalarken çok faydalı.







syberia

Çaylak bir maceraperestin izinde...





En son ne zaman günlerce başından kalkmadan bir adventure oynamıştınız? İkinci ve daha kritik soru; oyunun başından kalkmama sebebinizde oyunun payı yüzde kaçtı? Yani gerçekten çok iyi olduğu için mi bırakamadınız, yoksa ne zamandır bir adventure oynamadığınız için mi? Cevap veriyorum: Son oynadığım adventure The Longest Journey idi ve hakkını vermek lazım, oyun gerçekten kendine bağlamıştı. Zaten bir adventure bittiğinde insan kendini boşlukta hissetmiyorsa ya elinde henüz oynamadığı bir Monkey Island vardır ya da oyunda ciddi şekilde bir şeyler eksiktir. Syberia söz konusu olduğunda durum nedir peki? Oyunun başından kalkmadan saatlerce oynadım oynamasına ama bu durum bütünüyle oyunun kendisinden kaynaklanmıyordu... İtiraf ediyorum, Syberia biraz yavan bir adventure. Kesinlikle kötü bir oyun değil ama bittiğinde insanı boşluğa terk etmeyenlerden. Oysa oyunun en başındaki atmosfer nasıl da çarpıcıydı.

Hikayemiz Valedilene isimli bir Fransız kasabasında başlıyor. İnsanların olmadığı bir cenaze töreninin ortasında buluyoruz kendimizi. İnsanlar yerine insan görünümünde kurmalı makinelerin (automaton deniyor bunlara) yağmur altında siyah cenaze giysileri ve şemsiyeleriyle yürüdükleri son derece gotik bir videoyla açılıyor oyun. Zaten oyundaki bütün videolarda aynı etki var, oturup defalarca izlenebilecek güzellikte sahnelerle kurulmuş hepsi de. Sonra efendim, kendimizle tanışıyoruz. Biz, Kate Walker ismindeki Amerikalı bir avukatı oynuyoruz. Kasabadaki oyuncak fabrikasını satın almak isteyen büyük bir şirket hesabına çalışıyoruz ve Valadilene'e de yasal işlemleri tamamlamak için gelmiş bulunuyoruz. Oysa satın alma işleminin tamamlanması için gerekli kağıtları imzalayabilecek tek kişi az önce cenaze törenine katıldığımız hanfendiymiş... Yılmıyoruz ve fabrikanın bir varisi daha olduğunu öğreniyoruz. Olay da bundan sonra başlıyor zaten, yerini kimsenin bilmediği bu varisi bulmak için maceraya atılıyoruz.



Gayet güzel ve meraklandırıcı bir öyküsü var Syberia'nın ama bence esas ağırlığı görsel kalitesinde. Özellikle dış mekanlar çok iyi tasarlanmış. Kayıp varis Hans Vorelberg'in izinde oradan oraya sürüklenen ana karakterimiz Kate Walker sayesinde çok etkileyici bir turistik seyahate çıkıyoruz. Özellikle oyuna başladığımız Valedilene kasabasının Art-Nouveau binaları ve saklı mekanları, insanda aylak aylak sokaklarda gezme isteği yaratıyor. Bu güzel mekanların tek sorunu ise etkileşim yoksunu olmaları.

Oyunun bütünündeki en ciddi sorun olan etkileşim eksikliği yüzünden, birçok oyunda çoktan aşılmış olan, bir resmin değil yaşayan bir mekanın içinde bulunma zevkini bir türlü tadamıyorsunuz. Kate Walker'ın meraksız bir mizacı olmasından mıdır nedir, çevredeki hemen hemen hiçbir şeye yakından bakamıyorsunuz, dokunamıyorsunuz. Kate hanımefendide sürekli bir "bitse de gitsek" ruh hali söz konusu. Durup oyalanmanıza, sağı solu kurcalamanıza, insanlarla çene çalmanıza izin vermiyor. Sadece sizi sonuca götürecek eylemlere, onda da iyice ağırdan alarak, razı oluyor. Sanki hayatında ilk kez gittiği olağanüstü bir mekanda araştırma yapan bir avukat değil de yıllardır aynı makbuzlara aynı kaşeyi basan bir devlet memuru... Bu da en başta dediğim gibi oyunu yavanlaştırıyor. Neyse ki Syberia'da bir de Oscar karakteri var. Yol boyu bize kılavuz kaptanlık eden bu karakter bir automaton ama Kate'ten daha fazla ruh sahibi. Bu arada burayı da dedikodu köşesine çevirdik iyice. Kadın milleti değil mi işte, bayılır birbirinin arkasın-

Bilgi İçin	www.microids.com
Yapım	Microids
Dağıtım	Microids
Minimum Sistem	PII 550, 64MB RAM, 16MB 3D E. Kartı
Önerilen Sistem	PIII 450, 128MB RAM, 32MB 3D E. Kartı
Multiplay	Yok
Tür	Adventure
Artılar	Sağlam bir hikaye, mükemmel dış mekan tasarımları, çok sayıda bulmaca
Eksiler	Etkileşim eksikliği, lineer hikaye örgüsü, bir de şey, Kate Walker...
Son Karar	Çemberin ne içinde ne dışında duran bir adventure, Gabriel Knight'ı sevmiş bir ekibin fazla özenmeden kotardığı bir iş ama adventure sevenler için sorun değil.
Alternatifler	The Longest Journey, Gabriel Knight III, Broken Sword II: The Smoking Mirror

LEVEL NOTU %70









dan konuşmaya. Kimbilir Kate neler diyordur benim hakkımda... "Çocuk gibi valla, her gördüğünü istiyor. Bir de saygısız ki sormayın. Milletin dolaplarını kurcalamaktan, özel eşyalarını karıştırmaktan bir hal olduk. Bırakmıyor ki işimizi bitirip memlekete dönelim. Zaten sevgilim küplere bindi. İki güne dönerim demiştim, bak hala buralardayız, oraya koş Kate, buraya tırman Kate, tabanlarım şişti valla, vıdıvıdıdı"..

Etkileşim sorunu sadece mekanlarda ve eşyalarda değil ortalıkta karşımıza çıkan NPC'lerde de mevcut. Zaten sayıları çok az, yetmezmiş gibi ağızlarını da bıçak açmıyor. Bunda Kate'in yabaniliğinin de katkısı var gerçi ama o konuya girmeyeyim şimdi yine, kavga çıkmasın. Birincisi, gittiğiniz hiçbir yerde yalnızlık hissinden kurtulamıyorsunuz, çünkü mekanlar ya tamamen boş ya da en fazla iki kişi var. Koskoca bir trenin bile tek yolcusu olmaktan kurtulamayacağınızı söylersem daha iyi anlaşılır sanırım. İkincisi ve daha vahim olanı ise bütün bu insansızlığa rağmen, ola ki biriyle karşılaştınız, sanki ortalıkta sizin gibi dolanan yüzlerce kişi varmış gibi kesinlikle ciddiye alınmıyor oluşunuz. Bu açıdan Syberia'yı David Bowie'li Nomad Soul'la karşılaştırmak istiyorum. O oyunda sokaklar tıka basa NPC doluydu ve örneğin bir banka oturduğunuzda tesadüfen yanınıza gelen birinden olmadık bilgiler alabiliyordunuz. Evet, olmasa da olur diyebileceğimiz detaylardı bunların çoğu ama oyunu zenginleştiriyordu. Oysa Syberia'nın çizgisi hiç kırılmıyor, dümdüz bir yol üzerinde sırayla olaylara ve kişilere ve videolara uğruyorsunuz ve bitiyor.

Peki ya bulmacalar? Zaman zaman bulmacaların içinde kendinizi kaybettiğiniz oluyor ama Syberia'nın kaostan uzak, steril yaklaşımı burada da kendini gösteriyor. Akıl ya da yetenek işi bulmacalar pek yok. Önceden aldığınız ipuçlarını hatırlayıp hatırlamadığınız sınanıyor genellikle. O yüzden, "Nasılsa Kate bir adım atana kadar on dakika geçer" deyip (nasıl laf soktum ama) bir yandan oyunu oynarken bir yandan da televizyon izlemeye kalkmayın. Nadiren karşınıza çıkan diyalogları iyi takip edip sizden net olarak ne istendiğine bakın. Sonra gidip o şeyin olabileceği yeleri dolaşmaya çalışın, on muhtemel mekanın dokuzunda Kate'in soğuk sesi "Buraya girmeme gerek yok" desin, geriye kalan bir mekandan uygun nesneyi alıp sonuca varın.

Bu arada, öyle bir inventory sistemi var ki Syberia'nın, ele geçirdiğiniz hiçbir nesne 15 dakikadan fazla üstünüzde kalmıyor. Broken Sword oynarken oyunun başından sonuna cebimde taşıdığım kömür parçasını anımsayınca, bu durum oldukça tuhaf geliyor. Zira bir şeyi buluyor ve hemen ardından gidip yerine koyuyorsunuz. Kate yüzünden hep... Broken Sword'da cebinde çiğ balık taşımaktan bile çekinmeyen karakterimizin aksine Kate Hanım el değmeden üretilmemiş hiçbir şeye yüz vermiyor.

Adventure'ların bir ortak yanı, karakterlerin renkli kişilikleri ve espri yapma yetenekleridir hani. Syberia bu anlamda da benzerlerinden radikal bir şekilde ayrılıyor. Aslında oyunun en taktir ettiğim tarafı buydu. Kesinlikle oyuncuyu güldürüp eğlendirmeye çalışmayan bir oyun Syberia. Aksine bazı sahnelerde gırtlağınıza bir düğüm yerleşiyor ve yüzünüzde bir ıslaklık hissetmeden kurtulamıyorsunuz bu düğümden (ki biz buna ağlamak diyoruz). Oyunun senaryosunun gerçek bir yazara ait olmasının etkisi olsa gerek...

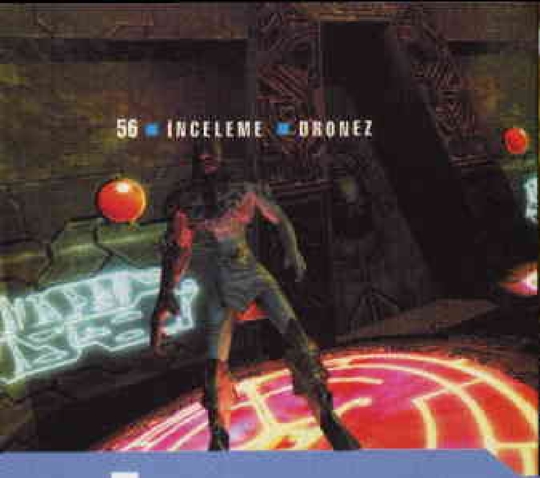
Belki de basitçe özetlemek gerekirse, iyi bir hikayenin temel bazı eksikler nedeniyle vasat kalmış bir uyarlaması diyebiliriz bu oyuna. Başladığınız zaman sonuna kadar gideceğinizden şüphem yok ama eğer adventure hastası değilseniz oyunun neresinde kaldığınızı unutacak kadar uzun esler verebilirsiniz her save'inizden sonra. Düşünüyorum da.... Kate Walker denen sünepe yerine beni oynatsalardı... hakkaten.

Serpil Ulutürk | serpil@level.com.tr













dronez

■ ■ Bir platform oyunu... Benzeri



Eskiden, ufacıkken, ancak steteskopla (mikroskop muydu yoksa o ya? Olamaz! Yanlış yazdım, yanlış!) tespit edilebildiğimiz zamanlarda, platform oyunlarını iki Python joystick kanalıyla iki kişi oynayabilirdik. Şimdiyse, her şey çok farklı. Eskisi gibi 2D grafiklerle, sevdiğimiz bir arkadaşımızla iki kişilik oyunlar oynayıp onun kafasına kafa ayar tornavidasını sokamıyoruz artık. Her şey eskisi gibi olsa ya...

DroneZzz

DroneZ, tamamen 3D tasarlanmış bir platform oyunu, ama bu (işaret sıfatı) oyun, diğerlerine oranla biraz daha farklı. Her şey bir yana, DroneZ'da karakterinizi tam anlamıyla kontrol edemiyorsunuz. Yapmanız gereken şey yalnızca platformlardan platformlara atlamak ve ara sıra karşınıza çıkan yaratık robotik'leri patlatmak, ancak bir platformdan diğerine atlarken pek bir şey yapmanıza gerek kalmıyor. Karakterinizi platformun kenarına getirdiğiniz zaman, karakteriniz kendisine en yakın diğer platforma atlıyor. Yani karakteriniz hemen hemen her hareketi kendi kendine yapıyor. Kontrol sistemiyse oldukça basit. Klavyeden sadece; yukarı, aşağı, sağ ve sol tuşlarına çat çut diye basıyorsunuz. Bunun dışında hedef almak içinse mouse pad'i kullanıyorsunuz, aman karıştırdım, mouse pad'i değil, mouse'u kullanıyorsunuz.

Dedim ya, DroneZ'un kontrolleri çok basit, ama oynanışı o kadar basit sayılmaz. Oyun boyunca devamlı olarak çarpraz ateş altındasınız. Duvalardaki mekanizmalar devamlı suretle size ateş ediyor. Bir yandan bu ateşlerden korunmalı, diğer yandan da platform değiştirmelisiniz. Mouse'un sağ tuşunda, sağ orta parmağınızı basılı tutarak kendinizi koruyabiliyorsunuz. Bu bir, ikincisi, lazerli silahınızı duvarlardaki alıcılara tutarak doldurmanız gerekiyor. Bu alıcılar aynı zamanda kalkanınızı da dolduruyor. Platform değiştirirken kalkanınızı kullanarak kendinizi korumalısınız.



DroneZ farklı farklı odalardan oluşuyor. Bir odayı geçtiğiniz zaman karşınıza yeni bir oda çıkıyor. Her odada ayrı ayrı tuzaklar ve boss'lar bulunuyor. Tuzaklar genellikle iyi bir zamanlamayla geçilebiliyor. Mesela bir platforma atlayınca odanın başına ışınlanıyorsunuz, ama bu platformdaki ışınlanma şeyi (şeyi işte), bir oluşup bir kayboluyor. Yapmanız gereken, bu ışınlanma şeyi tam kaybolduğu anda platforma atlamak. Oyunda bu tarz tuzaklara çok sık rastlıyorsunuz.

Geleyim grafiklere... DroneZ, GeForce 3 için tasarlanan ilk oyunlardan biriydi, ancak anlaşılan o ki, bu pek bir işe yaramamış. Oyunun grafikleri sıradan bir platform veya aksiyon oyunundan pek farklı değil. Kaplamalar pek detaylı sayılmaz. Karakterinizin ve boss'ların modellemeleri de çok detaylı değil. Yine de oyunun grafikleri toplamda ortalamayı geçiyor. Bunun nedeni de ortamların etkileyici tasarlanması ve ışıklandırmanın çok iyi kullanılması.

DroneXxx

DroneZ farklı tasarımıyla ve ilginç boss'larıyla ilgi çekici bir platform oyunu. Kontrollerin oldukça basit olması oynanışı kolaylaştırıyor. Bunun yanı sıra, oyun aralarında verilen ipuçları sırasında ağır çekim kullanılması da oyuna ayrı bir hava katıyor. Her şeye rağmen DroneZ'un sorunları da yok değil. Mesela, grafikler daha iyi olabilirdi ve daha farklı hareket kombinasyonları yapılabilirdi, ama yapılabilmiş miydi? Hayır, yapılamamıştı, ama olsun. Fena bir oyun değil.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Bilgi İçin	www.zetha.com
Yapım	Zetha GameZ
Dağıtım	Zetha GameZ
Minimum Sistem	P 233, 32 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Önerilen Sistem	PIII-450, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Multiplay	Yok
Tür	Adventure
Artılar	Farklı oynanış. Farklı boss'lar.
Eksiler	Karakterinizi tam olarak kontrol edemiyorsunuz. Bunun yanında oyun biraz sıkıcı ilerliyor.
Son Karar	DroneZ klasik platform oyunlarından farklı bir çizgi çiziyor. Oynanış oldukça eğlenceli, ama her şeye rağmen oyunda çok fazla renk yok.

LEVEL NOTU %67





tacticalops

Bir başka hırsız - polis oyunu...





Basit bir oyun, hem de tek kişi tarafından yapılmış olan ve çok basit bir fikrin etrafına kurulmuş olan bir mod, nasıl olur da dünyanın en tutulan, en sevilen multiplayer oyunlarından biri haline gelebilir? İşte uzun zamandır amatör olsun, profesyonel olsun tüm oyun yapımcılarının kafasını kurcalayan soru bu. Bir düşünün, koca bir programcı grubuyla yıllarca uğraşıp son derece karmaşık bir MMORPG yaratıyorsunuz, ama erişebildiğiniz kullanıcı sayısı görünüşte son derece sıradan olan modunkine yaklaşamıyor bile! Delirmemek işten değil!

Eh, ama iyi fikirlerin ne zaman, kimden çıkacağı bell olmaz. Ancak şurası kesin ki, birileri iyi bir noktaya parmak bastığında, diğerlerinin de benzer şeyler ortaya koymak için bolca çaba sarfetmesi kaçınılmaz bir durumdur. Örnek istiyorsanız bakınız Doom, Diablo, Starcraft ve daha nicelerine, ne demek istediğimi anlarsınız. Aynı şey kaçınılmaz olarak Counter-Strike için de geçerli tabii, bu gariban mod deli gibi başarılı olup ta yapımcısını profesyonel oyun yapımcılığı dünyasına sokmayı başarınca, çoğu amatör programcının gözünü "mod" bürüdü.

Yenildiğimiz gün...

Tabii her amatör programcı o kadar şanslı değil, ancak yine de piyasaya iyi modlar çıktı. Bazıları Half-Life grafik motorunun sınırlarını zorlarken, bazıları da nispeten daha gelişmiş olan Unreal Tournament motoruyla birşeyler yapmaya çalıştılar. Ne gariptir ki Unreal motoru daha gelişmiş olmasına rağmen, bununla yapılan modların çoğu CS'nin çeyreği kadar bile başarılı olamadı. Tabii bazıları hayli ilgi çekti, mesela Tactical Ops tıpkı CS gibi profesyonel bir firma tarafından piyasaya sürüldü. Tactical Ops ilk gördüğümde doğrusu pek ilgimi çekmemişti, CS ile kıyaslanamayacak kadar sönük bir yapımdı. Ancak burada ele aldığımız sürümü çok daha gelişmiş bir versiyon, çünkü Microprose oyunun haklarını almış ve çok daha rafine bir hale getirilmesi için destek çıkmış.

Bu oyunun neye benzediğini anlatmak için çok fazla dil dökmeye gerek yok aslında, genel yapı neredeyse tamamen CS ile aynı denebilir. Yine iki taraf var, teröristler ve özel timler, bunlardan birini seçerek oynuyorsunuz. Her oyundaki başarınıza göre para kazanıyor, bir sonra ki elde bununla ekipman alıyorsunuz. CS'den büyük farklılık gösteren yönlerden ikisi oyun esnasında herhangi bir anda spawn noktasına dönüp malzeme alabilmeniz ve bir de öldürdüğünüz adamlardan düşen para ya da malzemeleri toplayabilmeniz.

Toz duman...

Tactical Ops grafik açıdan CS'den şüphesiz daha üstün, bunda nispeten yeni ve yetenekli Unreal grafik motorunun rolü büyük tabii ki. Haritalar çok daha büyük ve detaylı, ayrıca ışık ve silah efektleri de çok daha canlı. Ne var ki tüm bu grafik kalitesine rağmen, Tactical Ops bana bir türlü CS'nin o tuhaf gerçeklik hissini vermeyi başaramadı. Katıksız bir CS manyağı değilim, ama iki oyunu yan yana koyduğunuz zaman, herşeye rağmen CS daha "gerçekçi" bir atmosfer sunuyor sanki. Tabii bu hisse kapılmamda DE_DUST gibi ustaca hazırlanmış haritaların büyük rolü var sanırım. Tabii bir de Unreal karakterlerinin kırıtarak yürümesine neden olan o tuhaf animasyonları es geçmemek gerekir. CS modelleri sinsi sinsi giderken, Tactical karakterleri kıçları kırılmış gibi dolaşıyorlar nedense.

Tactical Ops'u zayıflatan bir başka unsur ise bot yapay zekası. Eğer evde kendi kendinize oynayacaksanız mutlaka botlara ihtiyacınız olacaktır. Unreal botlarının yapay zeka seviyesi ise herkesin malumudur sanırım. Ne var ki burada botların yapay zekası oyunun ruhuna tamamen ters düşüyor. Botlar sine saklana ilerleyip, gerçekçi bir çatışma yaşatacaklarına, Unreal oynar gibi birbirlerinin ve sizin üzerinize dalıyorlar. Belki CS botlarından daha zeki olabilirler, ama bunu hiç hissettiremiyorlar.

Bunların dışında Tactical Ops fena sayılmaz. Belki botlar yerine gerçek insanlarla oynamak daha zevkli sonuçlar veriyor olabilir, ancak CS'ye alışmış oyuncuları ne kadar çeker, orasını bilemem. Yine de değişiklik arayanlara önerilir.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

Bilgi İçin	http://www.us.infogrames.com/
Yapım	Microprose
Dağıtım	Infogrames
Minimum Sistem	P-200, 64 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 120 MB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem	P2-450, 128 MB RAM, 16 MB Grafik kartı, 850 MB sabit disk alanı.
Multiplay	Internet ve LAN.
Tür	FPS
Artılar	Grafikler oldukça başarılı, kullanıcı arabirimi iyi tasarlanmış, haritalar oldukça geniş.
Eksiler	Oyun atmosferi CS'ye göre sönük kalıyor, bot yapay zekası oyunun tarzına tamamen ters düşüyor.
Son Karar	CS kadar sürükleyici değil, ancak yine de iyi bir multiplayer FPS.
Alternatif	Day of Defeat, Counter-Strike.

LEVEL NOTU %78





darkplanet

■ ■ Burası gerçekten çok karanlık!!!

Oturmuşum makinemin başına, açmışım Warcraft III'ümü tam oynayacakken bu oyun da nerden çıktı? Hmmm... Dur bi bakalım. Neymiş? 3D gerçek zamanlı stratejiymiş. Allah allah! İşe bak sen. Gelecekte mi geçiyormuş bir de? Evet, evet, şansa bak! Yoksa yaratıklar da mı var? Aman tanrım, bu kadar mı şanslı olur bir insan. Üç kolon sayısal oynayayım bari!!!!...

Süper konu, bir de oynansa...

Tahminler çok da zor yapılmıyor oyunun ismi Dark Planet: Battle for Natrolis olunca. Karanlık bir gezegen var. İsmi Natrolis. Bunun için savaşan bir takım varlıklar var. Biliyorsunuz savaşmak için en az iki taraf gerekiyor. Ama tabiki günümüzde malzeme bolluğu olsun diye en az üç taraf kullanılıyor. Biri garanti insanlardır. Diğeri gezegenin sahipleri. Üçüncü ırk da arada kalan zavallılardır. Ve böylece kazanan ırk gezegenin sahibi oluyor. Senaryo da aynen böyle gelişiyor. Yo hayır, gelişmiyor. Senaryo bu şekilde yazılmış. Ama siz oynayamıyorsunuz. Bunlar kitap gibi okuyorsunuz. Sonra da sizi savaşın ortasına atıyor oyun istediğiniz ırk olarak. Ortada ne bir diyalog, ne bir demo ne de bir kahraman var.

Oyuna girip hemen ayarlar menüsüne bakıyorsunuz. Çözünürlükten başka ellemeye değer birşey olmadığını görüp çıkyorsunuz. "Hadi bir Campaign'den başlayayım" diyorsunuz. Irkınızı seçinde alıştırma bölümlerine giriyorsunuz. Öncelikle kaynak sisteminin bildiğimiz RTS'lerden çok farklı olmadığını söyleyeyim. Sadece her ırka özel bir kaynak var. Bunu da düşmanların ruhlarını çalarak veya onları kozaya çevirip sindirerek kazanıyorsunuz.

Kaynakları toplarken farklı teknoloji seviyeleri olduğunu görüyorsunuz. Bunlar ana binanızı upgrade ettikçe gelişiyor. Siz de böylece daha yüksek seviyelerin binalarını ve ünitelerini üretebiliyorsunuz. Toplam dört seviyede bir çok bina var. Fakat biri bu insanlara fazla binanın fazla eğlence ve uzun oynanabilirlik olmadığını söylemesi lazım. Upgrade kavramı ise oldukça kısıtlı ve basit. Tersi olsa bu kadar karışıklık olmazdı.

Hep karanlık, hep karanlık, yeter artık yeter!

Her ırkın arabirimi farklı görünüşte ama tuşların yerleri aynı. Tuşlar demişken nedense bildiğimiz RTS tuşlarını değiştirme ihtiyacı hissetmişler. Örneğin sağ tuşla bina yapıyorsunuz. Ben anlamsız buldum. Neden yeni bi düzene alışayım ki? Ünitelerin üstlerinde o an bulundukları durumla ilgili ayrıntılı bir info var. Örneğin kaçıncı gruba dahil olduğu, o an ne taşıdığı gibi. Fakat bunların sürekli her ünitenin üzerinde gözükmesi bir süre sonra gözlerinizin yaşarmasına kadar varabilen endikasyonlara sebep oluyor. Zaten oyun oldukça yavaş işliyor ve ortamda oldukça fazla karışıklık var. Yavaş işliyor çünkü oyunu yavaş yapmışlar. Üniteleri hareket ettirmek deveye hendek atlatmaktan zor. Karışıklık var çünkü grafik motoru buna çok müsait ve bir de buglarla birleşince pek çekilmiyor. Bu ağır aksak ilerleyen oyunun combatlarda neler doğurabileceğini tahmin edebiliyor musunuz? Yanlış tahmin! Çünkü combatlarda ayrıntıyı oldukça kısmışlar. Bir iki çın çın sesi ve kol indirip kaldırmadan başka birşey yok. Şöyle heybetli bir çarpışma isterdi gönül. Her istediği olsa...

İlk anda grafik motorunun aslında iyi görünen bir motor olduğunu farkediyorsunuz. Fakat oynarken bir şeylerin yanlış gittiğini anlıyorsunuz. Sanki mekan yaratılmış da üzerindeki objeler başka bir yerden kes/yapıştır yapılmış gibi rahatsız ediyor. Özellikle bunu efektlerde daha iyi anlıyorusunuz. Karakter animasyonları ise direk eksik bırakılmış. Sesler ne yazık ki grafiklerin başarısına bile erişememiş ve zayıf kalmışlar.

Dark Planet bazı açılardan yenilikçi, ufak tefek yeni fikirler üreten fakat hemen hemen her açıdan kaybetmeye mahkum bir oyun. Hep söylediğim gibi malzeme ve olanaklar tecrübe ile birleşirse ortaya birşeyler çıkar. İkisinden biri olmadan ne yazık ki olmuyor. Hele hele tecrübe....

Onur Bayram | onur@level.com.tr





Bilgi İçin	darkplanet.ubi.com
Yapım	Edgies
Dağıtım	Ubi Soft
Minimum Sistem	PII 400, 64MB RAM, 16MB Video, 250MB HDD
Önerilen Sistem	PIII 600, 128MB RAM, 32MB Video
Multiplay	Var
Tür	RTS
Artılar	İyi gözüken grafik motoru, bir kaç yeni fikir...
Eksiler	Çok yavaş, zayıf kontrol, zayıf senaryo, karışık ortam...
Son Karar	Önce alsam mı, aldıktan sonra da oynasam mı şeklindeki gelgitlerin arasındaki oyun.

LEVEL NOTU %69



gore:ultimatesoldier

Bi durun artık yaaa...

Ben mi çok yaşlandım, yoksa her geçen gün herşeyin daha da fazla suyu mu çıkıyor, bilmiyorum. Fiziksel yaşlılıktan bahsetmiyorum tabii ki, o zaten belli bir sayı, doğduğun günden itibaren sayaç atmaya başlıyor. Ne fazla yazar, ne de eksik, kaçsa odur. İşin pis tarafı ruhsal yaşlılık. Sık sık ufka doğru boş gözlerle bakıp, "Eeee?" diyorsanız, bazı şeyleri aşmış mı oluyorsunuz, yoksa sadece kafayı mı sıyırmış oluyorsunuz? Deliler deli olduklarını bilebilirler mi? Bunlar önemli gibi görünen sorulardır, en azından soran için. Belki öyledirler, belki değildirler. Ama şurası kesin ki günlük hayatta karşılaştığınız hemen herkes anlamsız bir materyalizmin pençesinde kıvranıyorsa, yaşam size sıcak ve rutubet dışında pek fazla birşey sunmuyorsa, medyanın "Bakın bunlar şimdi çok moda abi yeaaa!" şeklinde burnunuza sokmaya çalıştığı kıldan yünden şeyler sadece kusma isteği uyandırıyorsa, kaçma zamanı gelmiştir.

Kaçmanın çok çeşitli yolları vardır, bunlar çağa göre değişseler de, yine de amaçları aynıdır, size bir şekilde varolduğunuzu hissettirmek. Gezegendeki hemen her yer birileri tarafından keşfedilmiştir ve henüz uzay yolculuğu sıradan insanlar için söz konusu değildir. Newton gibi basit bir sarkaca bakarak büyük buluşlar yapmanın zamanı geçmiştir, çünkü bilim çok para isteyen bir uğraş haline gelmiştir. Oturup çok anlamlı birşeyler yazmak zordur, hele de seçici bir adamsanız, çünkü sizden evvel ki binlerce yılda Aristo'su olsun, Dante'si olsun, milyonlarca herif bunu da yapmıştır. Peki sıradan bir Berker için yapılacak ne kalır geriye, selesine atlayıp rüzgarla kavuşacağı bir motoru da olmadığına göre? Bir fincan kahve yapmak ve bilgisayarı açıp bir oyun oynamak, ne kalacaktı?



Bakın, çok pis kafa atarım!

İyi bir bilgisayar oyunu başka hiçbir şeye benzemez meraklısı için, tıpkı Total Recall'daki gibi size asla ait olamayacak hatıraları hafızanıza yerleştirir. Bazen nükleer bir çölün ortasında basit bir bilgisayar parçası bulmak için koşturur durur, bazen de çok gerilerde kalmış bir savaşın önemli ama adı alsa hatırlanmayacak olan bir kahramanı haline gelirsiniz. İmparatorluklar kurmak ta mümkündür uzayın derinliklerinde, bir balık olup yüzmek de imkan dahilindedir okyanusun derinliklerinde.

Ama tüm bunlar için oyunun iyi olması gerekir. Yapımcılar sadece programlama bilgilerini değil, hayal güçlerini de gemi azıya almış gibi koşturmalıdır. Koşturmalıdır ki o manyak atmosfer yaratılsın, gözünüz ekranı bile görmesin, o "oyun dünyası" kafanızın içinde başka hiçbir şeye yer bırakmadan canlansın. Öyle ki cephede düşen her Marine içinizi CIZZZZ ettirmelidir, öyle ki düşman kruvazörüne dalarken yanınızda çığlıklar atarak patlayan kanat adamınızın gemisini görmek gözünüzden yaş getirmelidir, öyle ki bilimadamlarınızın "Bakın efendim, size ne icad ettik!" diye önünüze koydukları buluşlar size "Ha yaşayın be!" dedirtmelidir.

Kafa yetmezse meşe odunu var!

İşte en can sıkıcı olan unsur da bu noktada ortaya çıkar, çünkü pek çok oyun hiçte böyle değildir. Hele bazı oyunlar vardır ki, daha ilk görüşte içinizi bayarlar, siz de yapımcıların "Ne yapsak, hangi oyunu klonlasak da parayı bulsak, cukkayı kapsak?" diye düşündüklerini açık açık gösterirler. Tabii ki oyun yapımcılarının hakkıdır para kazanmak, ama o parayı hak etmeleri şarttır ve bu çoğu işten daha zordur. Eşşek gibi hayalgücü gerekir programlama bilgisinin yanında, içinde hayalgücü olmadıktan sonra kuru kuruya grafik motorunu ne yapayım ben?

İşte Gore tam öyle bir oyun. Sinan'ın "Al yaz" diye verdiği, yoksa yüzüne bile bakmayacağım kuru mu kuru, insandaki oyun isteğini tamamen yok eden bir yazılım parçası. Grafikleri Half-Life zamanını anımsatıyor, ama o oyunun yanına bile yaklaşamaz. Kütük gibi hareket eden, ama koyduğunuz yerde durmayan düşmanlar açık açık "Biz Quake özentisiyiz!" diye haykırıyorlar, ama özenti oldukları bile söylenemez. Ses efektleri kuru fasulyeden başka birşey sevmeyen bir adamı çağrıştırıyor. Senaryosu bir mağara adamının duvarlara kazıdığı ve günlük maceralarını anlattığı basit resimler kadar bile ilgi çekici değil. Oyun atmosferi ise ancak boğucu bir yaz günündeki İstanbul sokakları kadar sürükleyici, beş dakikadan sonra tahammül edilmiyor, insanda herhangi bir başka yerde olup, herhangi başka bir şey yapıyor olmak isteği uyandırıyor. Belki de bu yüzden bu oyunu alıp oynamanız gereklidir. Bir oyunun nasıl yapılmaması gerektiğini öğrenmek için.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

LEVEL SHIT

Bilgi İçin	http://www.dreamcatchergames.com/index.html
Yapım	40 Rulers
Dağıtım	Dreamcatcher
Minimum Sistem	P2-350, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 700 MB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem	P3-600, 128 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.
Multiplay	Var
Tür	FPS
Artılar	Genel olarak düşük seviye makinelerde bile sorunsuz çalışabiliyor.
Eksiler	Nereden başlasam bilemiyorum ki.
Son Karar	Beş dakikadan daha fazla dayanabileceğiniz bir oyun değil.

LEVEL NOTU %20

kısa kısa

Bölümün adını "Kusa Kusa" olarak değiştirsek mi diye çok düşündük.

Art of Magic: Magic and Mayhem

Yepyeni bir FPR, hımm yok, yepyeni bir MRP, yok yok olmadı, yeniyep bir FRP oyunuyla karşı karşıyayım (sanırım oldu). Bu yeni Mantasy Role Playing (MRP) oyununun bir de adı var: Art of Magic: Magic and Mayhem. Art of Magic'te, Meteor Yağmuru veya Su Yağmuru (yok) gibi 50'den fazla büyü bulunuyor. Bunun dışında 24 ayrı yaratık yaratarak onları kontrol edip şey yapabiliyorsunuz, kontrol edebiliyorsunuz. Sonra, oyunun single player mod'u 30'dan fazla level içeriyor. Bunun dışında, Art of Magic'i sevmediğiniz bir arkadaşınızla multiplayer olarak da oynamayabiliyorsunuz.

Art of Magic'te, klasik FRP oyunlarında olduğu gibi, haritada bir sağa bir sola, olmadı yukarıya aşağıya dolaşarak karşınıza çıkan canlılarla etkileşime girip kafalarına dokunabiliyorsunuz. Bu şekilde canlılar size okumanız için bir readme.txt dosyası veriyor. Bu text'leri okurken karşınıza mavi ekranda bir hata mesa... Yokk. Hata mesajı gelmiyor, bu text'leri okurken diğer yandan da yeşil yeşil yaratıklarla savaşmanız gerekiyor. Sonra da yeteneklerinizi geliştirip kafam kadar yeteneklere sahip olabiliyorsunuz. Ehem, grafiklerse tamamen 3D olarak tasarlanmış. İsterseniz zoom yapıp kamerayı 681 derece çevirebiliyorsunuz, ama grafikler o kadar kusmunç ki, kamerayı çevirmek istemiyorsunuz. Sanki birisi grafikleri cami avlusuna bırakmış, ikisi de grafikleri bulup yetiştirmiş. Eh, oyun biraz da sıkıcı. Mesela ben oyunu oynarken; iki Ice Tea içtim, bir Brownie yedim, bir de kulaklıklı ve de yarım pabuçlu Purak'a laf attım. Yine de Art of Magic fena bir oyun değil. FRP oyunlarını seviyorsanız oynayabilirsiniz, ama kesinlikle şaka yapıyor da olabilirim (bak şimdi).





Yapım • Climax
Dağıtım • Virgin Interactive
Minimum Sistem • PII-266, 64 MBRAM, 16 MB E.kartı

LEVEL NOTU %49

Delta Force: Task Force Dagger

LEVEL SHIT

Heyoğğ! Valusoft FPS yapmış! Heyy... Aaaaa! Ama bu ValuSoft değil ki!? Bu oyun ne peki!? Delta Force? Delta Force'um? Olamaz! Bu bir Delta Force! Novalogic, ValuSoft yanındayken kazara uyuya mı kaldı yoksa? Pugh!

Delta Force: Task Force Dagger, Delta Force'un mission pack'i. Yuvarlak bir CD'ye basılan bu mission pack'te 30'dan fazla .bmp formatında silahınız bulunuyor. Silahların tamamı beş ortalı bir harita metod defterinin boş bir sayfasına çizildikten sonra scan edilmiş. Sonuçta, ortaya `fit fit` diye hareket eden veya edemeyen silahlar çıkmış. Mesela .bmp formatındaki el bombasını fırlatırken adamınızın eli hiç oynamıyor. Sanki gazoz kapağı atarmış gibi elini kaldırmadan coyt diye bombayı fırlatıyor. Silahların değiştirilmesi sırasında da hiçbir animasyon kullanılmamış. Silahlar sırasıyla; `çat`, `çot`, `çan` ve `donk` efektleriyle hızlı hızlı değişiyor. Bir de şey, adamınız bıçak kullanırken de, eee, kullanırken de, şeyy... Bıçak kullanamıyor ki ya! Yalnızca 1.1 mm aşağı çekiyor. Dur bakayım, başka ne var. Hımm, mesela oyundaki bir uyduyu vurduğunuz zaman, uydunun aslında iki kareden oluşan bir .gif dosyası olduğunu farkediyorsunuz. Birincisi normal duruş hali, ikincisi de patlamış hali. Uyduya roket atarla ateş ettikten yarım saniye sonra... Aaa, o ne, uydu gayet sakin aşağıda oturmuş hemen yanındaki jiple Scrabble oynuyor. Sonra şey, oyunda bir de bug'lar var. Bir adamı kulenin tepesindeyken kafasından vurdum. Hemen akabinde yanına koştum, bir baktım, adam dikenli tellerin tepesinde, telleri birleştirmiş Sinan gibi uyuyor. Uff! Bu nasıl Delta Force? Bu bir nedir? Delta Force'um? Delta... Fırkkk...





Yapım • Zombie
Dağıtım • Novalogic
Minimum Sistem • PIII-450, 64 MBRAM, 16 MB E. kartı

LEVEL NOTU %20

Hiarcs 8

Lay loy lam! Hiarcskszkzek 8 diye bir satranç oyunu buldum! Bu yeni satranç oyununda çok farklı farklılıklar var. Mesela bu oyunda; bir adet şah, bir adet vezir, iki adet fil, iki adet at, iki kale ve sekiz adet de piyon bulunuyor (yok be). Bunun dışında Hiarcs 8'de bir oyun tahtası ve çevresinde; 1, 2, 3... ve D, E, F... gibi harfler bulunabiliyor. Sonra, oyundaki atlar L şeklinde gidebiliyor, kaleler Ğ çizebiliyor, şah'lar mat olabiliyor, mır mır mır, sonra filler çapraz şekilde gidebiliyor. Hiarcs 8'in olağan satranç oyunlarından bir diğer farklılığıysa Rok yaparak şah'ınızı korumaya alabiliyor olmanız (ehe).





Yapım • ChessBase
Dağıtım • ChessBase
Minimum Sistem • P-133, 16 MBRAM, 2 MB E.kartı

LEVEL NOTU % 60

Şah'ınızı korumaya alınca da mat olmuyorsunuz. Eee, sonra oyunu 2D'nin yanında 3D olarak da oynayabiliyorsunuz. Programla oynarken eğer hatalı hamle yaparsanız, adam sizle dalga geçiyor. Siz de sinirlenip karşı tarafa geçmek suretiyle programı mat yapabiliyorsunuz. Oyunda birden fazla motor bulunuyor ve bu oyun motorlarından istediğinize yenilebiliyorsunuz (yenme gibi bir şansınız yok, çok pis oynuyor, ne bileyim kafasıyla burnunu karıştırıyor, değişik şeyler). Bunların da dışında oyunda boş kareler de bulunuyor. İsterseniz bu karelere piyonlarınızı koyabiliyorsunuz. Sonra o kareler de dolmuş oluyor, eee, ııı, şey, gerçekten de çok farklı bir satranç oyunuymuş. İnanamıyorum.

Monster Truck Rumble

Oooğğğğ! Kimler gelmiş kimler! ValuSoft! Bir an bu ay Kısa Kısa'da ValuSoft olmayacak diye çok korktum, ama neyse ki varmış. Yoksa *nasıl eğlenebiliriz ki ya?* Dimi çocuklar? Dimi arkadaşlar? Dimi kedi? Durun bakayım, bu defa ne yapmışlar, heh, Monster Truck Rumble. İyi aferim. ValuSoft'un bu yeni tanımlanamayan oyun cisminde (UFO gibi bir şey) Dubek'in kafası kadar tekerlekleri olan araçları kullanmak zorunda kalıyorsunuz. Monster Truck Rumble'da; Free Run, Circuit Race veya Lane Race gibi mod'lar bulunabiliyor. Bu mod'lardan Free Run'da, nasıl desem, canınızın istediği gibi mesut bir şekilde pistlerde yuvarlanıyorsunuz. Circuit Race'de ise checkpoint'lerden geçerek turları tamamlamaya çalışıyorsunuz. Lane Race'de de... Bir şeyler yapıyorsunuz işte. Oyunun asıl eğlenceli kısmını oluşturan fizik modellemesi temalı şeyi anlatayım. Şimdi, takla atıyorsunuz ya, he işte, takla attıktan sonra bilgisayarı reset'lemeniz gerekiyor, çünkü takla attıktan sonra aracınız hiç durmuyor. Ooh, akşama kadar dan dun yuvarlanıyor. Sonra oyunda sağa sola böyle ufak ufak davuklar da (tavuk) koymuşlar. Bu davukları ezdiğiniz zaman, bu davukları ezemiyorsunuz. Onlar da araçlar gibi kafalarını çarpa çarpa takla atıyorlar. Tabi bu davuklarda toplam bir poligon kullanılmış. Seyircilerdeyse, saymak çok zor oldu ama, tam tamına beş poligon var. Yani seyircilerin tamamında... Eh, bu ValuSoft'un boynunu kırmak gerek. Yoksa kırmış mıydım? Yoksa? Uff, tabi ya, taa Nisan ayında kırdım. Aman yaa...

LEVEL ŞEHİT

Yapım • Virgin Interactive
Dağıtım • Virgin Interactive
Minimum Sistem • PII-300, 64 MBRAM, 16 MB E.kartı

LEVEL NOTU % 46





Fırat Akyıldız |
firat@level.com.tr



online gaming

HABERLER



haber kablolardaki fısıltılar

Dark Age of Camelot'tan sonra Imperator

DaC yapımcısı Mtyhic yeni bir online RPG yapıyor. Mythic'teki-ler bu işi çok sevdi galiba. Imperator Roma İmparatorluğu'nun aslında hiç yıkılmadığı ve tüm dünyayı ele geçirdiği senaryosu üzerine kurulu. Gelecekte geçen oyunda insanlık bir çok baş-ka gezegene de yayılmıştır. Binlerce yıldır barış hüküm sürmek-tedir. Fakat cumhuriyetin dışında yeni tehditler belirir ve cum-huriyet kendi içinde de sarsılmaya başlar. Oyunun sistemi hak-kında başka açıklama ya da detay şu anda mevcut değil. Dark Age of Camelot ile 200.000 oyuncu sayısını yakalayan firma şu anda Origin'in Ultima Online'ını geçmiş durumda. Starwars Galaxies ve World of Warcraft gibi çıktığında büyük patlama yapacağı beklenen oyunlarla rakip olmayı planlayan Imperator bakalım ne kadar başarılı olacak?

Everquest Macintosh için çıkıyor

Sony Online Entertainment popular oyununu gelecek yılda Macintosh OS X içinde yapacağını açıkladı. Aynı zamanda oyunun genişleme paketleri olan The Ruins of Kunark, The Scars of Velious ve The Shadows of Luclin'de Mac'e geliyor.

Lineage: The Blood Pledge'e ek geldi

NCsoft Kuzey Amerika'da piyasaya sürdükleri oyunlarına Epi-sode XI: Oren isimli yeni bir bölge daha ekledi. Bu yeni bölge oyunculara tamane büyüden yapılmış bir buz kulesi sunuyor. Kulenin içinde çeşitli av alanlarının yanında bir av grubunun ta-mamını tek başına yok edebilecek bir ice queen'de bulunuyor. NCsoft şu sıralar Unreal II motorunun üzerine kurulan Lienage II üzerinde çalışmakta. Oyunu sitesinden de indirebilirsiniz.

Ultima Online'da kendi evinizi yapmak istermisiniz?

O zaman yeni genişleme paketi Ultima Online: Age of Sha-dows'u bekleyeceksiniz. Pakette ayrıca kendi tasarımınız olan yeni evlerinizi koyabileceğiniz bölgelerin yanında Pala-din ve Necromancer adlı iki yeni sınıf olacak. Bu yeni sınıfla-rın gelmesi büyü sistemini de tamamen değiştiriyor. Bu da yeni dövüş tekniklerinin yanında yeni silahlar ve düzinelerce yeni yaratık demek.

Ozo mu?

Evet Ozo. Starsiege Tribes ve Tribes 2'nin yapımcıları Dyna-mix'ten ayrılıp kendi şirketlerini kurdular ve şirketlerine de Ozo ismini verdiler. Hemen ardından da ilk projelerini açıkla-dılar: Metal Drift. Geniş çaplı bir zırhlı araç arenasını konu alan oyun tabii ki bir multiplayer çalışma.



Warhammer Online'dan taze haberler

Climax oyun alanını bitirdi bile. Reikland'ı 25/1 oranında mo-delleyen grup şehirleri, kasabaları, çiftlikleri, diğer yerleşim yerleri ve yollarıyla beraber tam 400 kilometre karelik bir alan elde etti. Oyundaki şehirlerin yalnızca görev almak ve ekip-man tamamlamak için kullanılan istasyonlar olarak kullanıl-masından kurtarmak isteyen ekip şehirleride birer küçük dun-geon halinde hazırlıyor. Değişik hava şartlarının maceramızı etkileyeceği oyunda kopek, kedi, at gibi hayvanları da evcil hayvanımız olarak besleyebileceğiz.



Ultima'nın geleceği üzerine

Ultima IV: The Dawn of Virtue'nun yapımcılarıyla minik bir röportaj yaptık. Sorularımıza sabırla cevap verdikleri için kendilerine teşekkür ediyoruz.

Level: Neden yeni bir oyun yapmak yerine eski bir oyunu yeniden yapmayı seçtiniz?

[Jaakko Peltonen, proje lideri]: U4:TDoV bir çok yönden takımımıza uyan ideal bir oyundu. Bilgisayar oyunları bir çok sanat dalından daha farklı bir yerde. Eski filmler ya da diziler bir çok festivalde gösterilirken ya da müzik eserleri bir çok yerde çalınırken PC oyunları nadiren tekrar piyasaya sürülüyor ve bu yüzden yeni oyuncuların eski oyunları bulma şansı gerçekten çok az. Bir oyunu tekrardan yaratmak eski kaliteli oyun dünyalarını, hikayeleri ve yapıları oyunculara yeniden sunmak demek. Kendine özgü bir çok özelliğe sahip olan Ultima serileri bu yönden bir hazine. Eğer benzer özelliklere sahip yeni bir oyun yapsaydık tekerleği yeniden icat etmiş olmazmıydık? İşte biz bunu yerine eski kaliteyi yeniden sunmayı tercih ettik.

[Bernard Ng, 2D sanatçı]: Öncelikle çalışmamız bu oyuna bir saygı sunma anlamına geliyor. Hepimiz birer Ultima hayranıyız. İkinci olarak kendini kanıtlamış bir oyun üzerinde çalışmak oyununuzun dikkatleri üstüne çekeceği garantisini sağlıyor. Üçüncü olarak oyunu hiç görmemiş olanlara bu zevki yeniden tatma olanağı sağlıyorsunuz. Son olarakta bir çok şey için düşünmek yerine zaten hazır olan materyali kullanarak daha kolay bir yol izliyorsunuz. Ama asıl sebebimiz oyunun hayranları olmamız.

Level: Orijinal oyunda Paladin olarak oynarken düşmanınıza arkadan vurursanız ününüz zarar görüyordu. Bu tip ayrıntıları korumayı ya da sisteme bir şeyler ekleyip çıkartmayı planlıyormusunuz?

[Ewan Munro]: Tabii ki oyunda erdemli olmayan tüm hareketleri yapabileceksiniz. Hatta bu özelliği diyaloglarda ve alt görevlerde bile kullanabileceksiniz.

[Jaakko Peltonen]: Erdem sistemi (virtue system) oyunun çok önemli bir bölümüydü. Bunu aynen korumayı ve hatta daha da geliştirmeyi planlıyoruz. Hareketleriniz bir çok açıdan değerlendirilecek ve bu da Avatar olmak için ilerlediğiniz yolda erdem kazanmanızı ve kaybetmenizi etkileyecek. Aynı zamanda oyunu tekrar oynanabilir kılacak.

[Jasmyne Poste, 2D sanatçı]: *Bu gerçek Ultima olacak. Ne yaparsak yapalım erdem sistemi dokunulmaz kalacak.*

Level: Eski FRP oyuncuları (Pool of Radiance veya Ultima I'den bu yana RPG oynayanları kastediyoruz) sizin çalışmanızdan heyecan duymuş olmalılar. Fakat Baldur's Gate veya Planescape Torment oynayan yeni nesil oyuncular için neler vaadediyorsunuz?

[Jasmyne Poste]: Zekice hazırlanmış diyaloglar, gözlerinizi dışarı uğratacak grafikler, ekmek, bal ;)

[Jaakko Peltonen]: Ultima IV: The Dawn of Virtue tamamıyla modern bir oyun. Semfonik dijital müzikleri, 3D karakterleri, yüksek kaliteli grafikleri ve ara yüzüyle BG serilerine çok benziyor. Bakınız www.hut.fi/~jtpelto2/ultima4/. Oyunun geçtiği dünya, karakterler, büyü sistemi, geliştirilebilir silahları ve bir çok özelliğiyle eski ve yeni oyunların bir birleşimi.

Level: UIV'ten başka projeleriniz varmı?

[Jaakko Peltonen]: Elimizdeki motor esnekliğinden dolayı bir çok projeye uygulanabilir. Tabiki aklımda bir kaç proje var. Diğer insanların proje ile ilgili düşüncelerini yakından takip ediyoruz. Fakat şimdilik tüm konsantrasyonumuz elimizdeki iş üzerine. Sonrasına bitirince bakacağız.

Level: Baldur's Gate'e yakın bir system kulanacaksınız. Bu çok diyalog ve az hareket mi demek?

[Jaakko Peltonen]: Orijinal oyuna gore daha az aksiyon ve daha fazla diyalog artı bulmaca olacağı kesin. Tabii ki savaş olmayacak demiyoruz ama karşılaşmalarınız o kadar hassas olacak ki her zaman savaş ile bitmesi gerekmeyecek. Bir çok savaş senaryonun bir parçası olacak. Savaş sistemi orijinalden biraz daha farklı olacak. Fakat oyunu durdurup emirler verebileceksiniz.

Level: Başta sorulacak soru sonda oldu ama bize biraz kendinizi tanıtırmısınız?

[Jaakko Peltonen]: 24 yaşındayım. Bilgisayar ve iletişim bilimleri üzerine çalışan bir araştırmacıyım.

[Laura Campbell]: 1979'da doğdum. Boş zamanlarımda büyük bir Ultima fanfaction sitesi olan Dragon Press'e yazıyordum.

[Ewan Munro]: 21 yaşındayım. Daha once Laura'nın Ultima fan sitesi "The Black Ankh"'da ona yardımcı oluyordum

[Jasmyne Poste]: 21. U4:TdoV yanında başka bir tekrar yapım olan U5 Lazarus için de diyalog yazarlığı yapıyorum.

[Bernard Ng]: 24. University of Tennesee, USA'de öğrenciyim.

Level: Zaman ayırdığınız için teşekkür ederiz.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr







Warbirds III

Warbirds III

Çelik kanatlı ölüm kuşları

Devasa Online oyunlar şu sıralar yağmur gibi yağmakta. Özellikle de FRP sevenler için cennet gibi bir sezon gelmekte. Yeni nesil oyunlarda her zaman biri ötekinden daha farklı ve daha güzel olduğunu iddia eden özellikler bulunsada aynı zamanda birbirine çok benzeyen bir sürü ürün piyasayı doldurmakta. Warbirds III tıpkı World War Online'da olduğu gibi farklı bir açıyı yakalamış durumda. Oyun İkinci Dünya Savaşı'ndaki hemen hemen tüm uçakları içeriyor ve %80 it dalaşına dayanıyor. Geriye kalan %20 ise tank, makineli tüfek gibi silahlar düşmanlarınızı avlamak üzerine kurulu. It dalaşı dediğim zaman aklınıza yalnızca avcı uçakları ile yapılan çatışmalar gelmesin. B25, B17 ya da JU88A-4 gibi her tarafı makineli tüfeklerle donanmış uçan kaleleri de kullanabiliyorsunuz. Uçan kalelerde yalnızca pilot koltuğunu değil tüm makineli tüfek yuvalarını da kullanabilirsiniz. Hava çarpışmaları dışında düşmanın yer istasyonlarına da saldırabiliyorsunuz. Oyunda gerçek oyuncular tarafından kurulmuş onlarca filo var. Serverlarda haftalık olarak belli başlı etkinlikler düzenleniyor ve taraflar burada birbirleriyle kapışıyorlar.

Hava arenaları

Oyunun içerisindeki arenalarda müthiş eğlenceli çarpışmalar yaşayabilirsiniz. Arenalar'ın özellikleri birbirinden farklı. Genel olarak üç haftalık çarpışmaların yaşandığı bu alanlarda hedef düşmanın havaalanlarını ele geçirmek. Üç haftalık süreç sonunda en fazla havaalanı ele geçiren taraf oyunu kazanıyor. Ya da düşmanın tüm havaalanlarını ele geçiren taraf oyunu zamanından önce bitirebiliyor. Her oyunun sonunda kazanan tarafın yanında en fazla skor yapan oyuncu ve filo da belirlenerek ilan ediliyor.







Arenalarda dört rakipten iki rakibe (Almanlar ve Müttefikler) kadar değişebiliyor. Genelde oyun başladığı zaman Dünya Savaşı'nın ilk günlerindeki uçakları seçebiliyorsunuz. Ama süre ilerledikçe diğer uçaklarda kullanıma açılıyor. Main Arena da dört taraf bulunuyor ve herkes istediği uçağı seçebilirken diğer arenalarda yalnızca seçtiğiniz tarafın uçaklarını kullanabiliyorsunuz. Oyun içinde çeşitli kanalları kullanarak kendi tarafınızla veya filo arkadaşlarınızla haberleşebiliyorsunuz. Haberleşmeyi yaparken dikkat etmeniz gereken kural kendinizi buradayım diye ilan etmemeniz. Özellikle hantal olduklarından bombardıman uçakları için bu uyarı çok önemli. Çünkü ne kadar savunmaları güçlü olursa büyüklük ve hantallıkları dolayısıyla uçan ineklerden farksız olan bu uçakların tecrübeli filolar tarafından avlanması çok kolay oluyor.

Check your six !

Oyunu bilgisayarınıza indirip kurabilirsiniz. Ana dosya 129 MB tutuyor ama tabiki yama dosyalarını indirmeden oyunu oynayamıyorsunuz. Yer araçlarını kullanmak isteyen oyuncular WBIII'te pek heveslenmesinler çünkü oyun hava çatışmalarına dayandığı için yer araçlarıyla saldırmanız gibi bir seçenek pek tercih edilen bir seçenek değil. Tek yapabileceğiniz üssünüzü savunmak. Fakat tepenize kocaman bombalar yağarken bu pek kolay bir iş olmuyor. Oyunun en keyifli kısmı bir filoya (squadron) dahil olmak. Eğer isterseniz kendi filonuzu da kurabilirsiniz. Filolar çok değişken. Bazıları çok kesin kurallara dayanan profesyonel oyuncular tarafından yönetilirken bazıları ise sırf eğlenmek isteyen oyuncular tarafından yönetiliyor. Oyun gerçek uçuş fiziklerine dayandığından direkt olarak arenaya dalmadan önce bir süre kendi makinanızda yapay zekaya karşı oynamanızı ve hatta oyuna girdikten sonra gerçek oyuncular tarafından verilen eğitimlere katılmanızı tavsiye ederim. Çünkü havada çarpışmak ve bu tayyarelere hakim olmak öyle araba kullanmaya veya FPS oynamaya benzemiyor. Düşman bölgesine girmek için uzun uzun uçtuktan sonra pat diye düşürülmek açıkçası insana pek bir dokunuyor.

Warbirds III grafik olarak çok üstün bir oyun değil ama içerdiği uçak çeşitliliği ve gerçekçiliği ile sizi epeyi oyalayabilecek bir oyun. Eğer ilginizi çekmişse oyuna http://www.iencentral.com/warbirds adresinden ulaşabilirsiniz.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Ayın Siteleri

www.efsaneler.com



Her okulun, her şehrin, her askeriyenin anlatılan bir efsanesi vardır. İşte bu adreste, bu efsanelerinin tamamının (ve daha fazlasını) bulabilirsiniz. Birçoğu uydurma olsa da, okuması eğlenceli bir site.

www.beyazperde.com



Türk yapımı bir sinema sitesi olan Beyaz Perde, güncel içeriği ve göze hitap eden dizaynı ile oldukça başarılı. Hazırlayanlar, yıllar önce Level Multimedya CD'lerini de yapan Young Multimedia (o CD'leri hatırlayan var mı? Aaah, ah)

www.ideefixe.com



En sık uğradığımız sitelerden. Yeni çıkan her türden kitap, DVD ve VCD film ve müzik albümünü burada bulmanız ve satın almanız mümkün. Satış sonrası hizmetleri mükemmel ve en geç 2 günde siparişiniz elinize ulaşıyor.

www.hepsiburada.com



Sadece kitap değil, aradığınız her türden şeyi bulabileceğiniz bir alışveriş sitesi. Bizim için en ilgi çekici yanı ise, Türkiye için de Playstation 2'yi bizim bildiğimiz her yerden daha ucuza satıyor olmaları.

ULTIMA ONLINE

Yeni bir server yepyeni bir dünya

Sanane.com un serverı kapandı ama bana hala bir çok server haberi gelmekte. Altuğ Şairoğlu tarafından hazırlanmakta olan Limbscomp serverıda bunlardan biri. Size onun emailini biraz kısaltarak yazıyorum. Dilerim 20 Ağustos'tan sonra bize yepyeni ve kaliteli bir eğlence sunarlar. Sayfada gördüğünüz resimler ise Ultima Online'ın ek paketi Age of Shadows'un ilk resimleri. Siz maili okurken ben yollarda olacağım. Nereye mi gidiyorum ? Tatile tabii ki! Ayvalık'ta görüşürüz.

Sayın Burak Akmenek,

Servera olan ılginizden teşekkür ederım. Size ayrıntıları veriyorum: Serverımızın adı Limbscomp. Amacımız: Türkiye'deki serverların gün geçtikçe lag probleminin artmasından ve daha da önemlisi Türkiye'de Online Gaming çok tutulduğu halde UO shard'larının yavaş yavaş kapanmasından dolayı kendi shard'ımızı açmaya karar verdik.

Client Formatı: Normal Format (Yani normal Ultima Client'ı) ama ileride değişebilir...

Farklılıklarımız: Chaos'lar ve Order'lar arasında kavga olduğu zaman yenilgiye uğratılanlar kalelerine girdiklerinde güvende olacak. Server'da geri alınma diye bırşey olmayacak. Server'ın geri alınması gerektiği zaman yetkılıler bunu bildirerek save atacaklar. NPC'ler ölümsüz olacak ve "bankacı öldü" deyip oyuncuların GM çağırmasına gerek kalmayacak.

Oyunda renklere çok önem verilecek. Daha önce görülmemiş değişik at türleri vs olacak. Mesela normal bir mustang, nightmare yanına yeni at türleri eklenecek. Örneğin White Bull bunlardan biri. Gate sistemi şimdiye kadar görülenden daha değişik olacak. Oyuncular Gate'e girdiklerinde karşılarında bir sürü Gate bulacaklar. Bunlar pazar alanı-Britain-Deceit gibi yerlere gidecek. Dungeon ve mezarlarda canavar sayısı yeterli olacak. Oyuncular "bi Lich çıksa da kessek" diye beklemeyecekler. Değişik set türleri bulunacak. Mesela bunlardan biri Paladin set. Oyuncular bu seti giydiklerinde gene büyü yapabilecekler. Necromancer'lar içinse daha değişik ve enteresan büyülere sahip bir kitap yaptık. Necromancer'ların hoşuna gideceğinden eminim.

Oyuncularımızın canı sıkılmasın diye çok değişik yarışmalar yapılacak. Bunlardan bir kaç tanesi güzellik yarışması, en yakışıklı ve karizmatik erkek yarışması, koşu yarışması ve daha birçok şey...

Büyücülerin büyü yapma hızı biraz düşürüldü. Böylece Warrior'lar biraz nefes alabilecek :))

Jail ve cezalanma gibi bir şey fazla düşünmüyoruz. Ev komutları değişik olacak ve Server'ı yapabildiğimiz kadar Türkçe'ye çevirmeye çalışacağız. Server'da belirli bir sayı olacak. Oyuncu alımları belki bir ara durdurulur. Server'daki oyuncu sayısını dengede tutmaya çalışacağız. Oyuncular hemen hemen istedikleri her şeyi bulabilecek. Mesela Vendor satımı var. Banka önlerinde "satılık copper set" gibi şeyler demeye gerek kalmayacak. Bu vendorlar olumsuz olacak ve aksi bir durumda oyuncuya eşyaları gene otomatikman aktarılacak.Yanı vendor sizin yapacağınızı yapacak ve sizin satışla zaman harcamanız gerekmeyecek.

Server ne zaman gelecek: Server'ı 20 Ağustos'a doğru açmayı düşünüyoruz. Kayıt için 11 yaşın üstünde olmak gerekiyor.

Oyunda evlenme. Oyunda evlenmeyi ayrı yazmak istiyorum çünkü geçireceğiniz en iyi zaman olacaktır. Çok güzel ormanlık bir alan içinde masalar, sofralar, kebaplar, içecek ne ararsanız bunlar sadece davetliler için :) Geline özel çiçekler, özel gelin elbisesi, gene özel damat elbisesi, kaybolmayan "Newbiefied" yüzük ve çok özel hediyeler. Evlilik yetkililerimiz de var tabii. "Bekarlık sultanlıktır" diyenler oyunda fikrini değiştirebilir.

Saygılar

Altuğ Şairoğlu...







CONSOLE MASTER



MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

Giden Lara olsun...

Herkese yeniden merhabalar. Bu aralar çok mutluyum, çünkü son bir ay benim için çok iyi geçti. Bunun bir çok nedeni var elbette, ama önemlilerinden kısaca bahsetmek istiyorum. Bir kere milli takımımız dünya üçüncüsü oldu ve ben bunun heyecanını hala yaşıyorum. PS2 ve özelikle de PS One için yeni Winning Eleven oyunlarının çıkması ayrıca sevindirdi. Az evvel de Türkiye Motor Sporları Federasyonu Başkanı Mümtaz Tahincioğlu, 2005 yılında Formula 1' in kesinlikle Türkiye' ye geleceğini açıkladı. Dahası var, biz yaptığımız yerli oyunlarla adımızı dünyaya duyurmaya çalışırken, bütün dünyanın ayıla bayıla oynadığı Driver serisinin son oyununun sıkı bir hikayeyle İstanbul'da geçtiğini öğrendim. Ve uzun bir aradan sonra e-mail yollayamama problemim çözüldü, yeniden bütün e-maillarınıza direk olarak yanıt vermeye başlayabileceğim. Aslında bu kadar konu mutlu benim gibi birinin mutlu olmasına fazla bile, ama asıl bombayı şimdi okuyacaksınız.

Geçen ayki "Lara Croft' u kovduk!!!" başlıklı yazımda kısaca Türkiye' de çekim yapmak isteyen Tomb Raider 2 ekibinin bürokratik engeller yüzünden nasıl canından bezdirildiğini ve çekimleri Yunanistan' da yapmaya karar verdiklerini belirtmiştim. İki aya kadar uzayan izin süreci, büyük tanıtım fırsatlarını saçma bir sebeple kaçırmamız anlamına geliyordu. İki hafta önce ise sevindirici gelişmeler yaşandı ve devlet baba olaya el koydu. Kültür Bakanlığı, şirketlere uygulanan iki aylık prosedürün azaltılıp, kolaylıklar sağlanması için bir toplantı düzenleyip bundan sonra fırsat kaçırılmaması adına önlem aldı. Toplantıya Genel Kurmay Başkanlığı, MİT ve Gümrük Müsteşarlıkları, İçişleri, Dışişleri, Maliye, Orman ve Çevre Bakanlıkları, TBMM Genel Sekreterliği ve Milli Saraylar Daire Başkanlığı temsilcileri katıldı (bence de öh). Toplantıda yabancı film şirketlerinin izin işlemlerini kolaylaştırıcı yasal düzenlemeler ve yasal prosedürlerin azaltılması konularında bir çalışma grubu da oluşturuldu. Armageddon, James Bond ve Tomb Raider 2 gibi fırsatları kaçırdıktan sonra uyandık ama yine de bu ilgi çok umut verici, teşekkürler Türkiye'm.

Şimdi sizi, bu ay hazırladığımız konsol sayfalarını gezdirmesi için ayın güzeli Vallery Irons' ın (Pamela Anderson) pamuk ellerine teslim ediyorum. Hepinize iyi tatiller. Bye&Smile...



"V.I.P. - Pamela Anderson"

HABERLER

BOMBA: DRIVER 3 İSTANBUL' DA!!!

Grand Theft Auto 3' ün ardından nasıl bir değişiklikle geleceği merakla beklenen Driver 3 hakkında ilk bilgiler elimize ulaşmaya başladı. Dünyayı bilemem ama oyunun bizler için çok eğlenceli olacağı kesin, çünkü büyük bir kısmı (muhtemelen final bölümleri) Türkiye' de, İstanbul' da geçiyor. Elime geçen videoyu izlediğimde İstanbul' un çok detaylı hazırlandığını ve evlerle sokakların gerçeğine birebir benzediğini gördüm. Arada boğaz manzarasının da gösterildiği videoda Tannen karanlık bir sokakta yürürken belli belirsiz birilerine ateş ediyordu. Aman tanrım, heyecandan ölebilirim!!! Sanki birileri isteklerimi duyup bana yanıt veriyor (sakın olmalıyım, acı yok). Videoda oyun için ile ilgili görüntü bulunmazken, bütün hikayenin Miami, Nice ve İstanbul çevresinde döneceğinden bahsediliyor. Şimdilik daha detaylı bilgimiz yok ama önümüzdeki sayıda ekran görüntülerini yayınlayabileceğimizi umuyoruz. Infogrames, oyunun PS2, X-Box, GameCube ve PC platformları için hazırlandığını resmen açıkladı. Yok yok, kesin dünya da çok eğlenecek.)



CRAZY TAXI 3 VE SKIES OF ARCADIA KESİNLEŞTİ

Sega, yeni arabalar, karakterler ve tonla gizli içerik bulunduran Crazy Taxi 3' ün X-Box için, DreamCast' deki Skies Of Arcadia isimli RPG oyununun da PlayStation 2 yapıldığını doğruladı.

PS2 İÇİN LINUX GELİYOR

Sony, PlayStation 2 için hazırladığı Linux Kit ile ilgili detayları yayınladı. İçinde PlayStation 2' de işletim sistemi çalıştırabilmek için gerekli yazılım ve donanımı bulunduracak olan set, Japonya ve Amerika' da satışa sunuldu. 2 DVD diskten oluşan Linux' u PlayStation 2' de çalıştırabilmek için gereken 40 GB' lık sabit disk, ethernet adaptörü, klavye, mouse ve ses bağlantılı monitör kablosu sete dahil olacak. Kit Japonya' da 190, Amerika' da 200, Avrupa' da ise 250 Dolara satılacak. PlayStation.com dan satışı yapılan kit, SCPH 30001, SCPH 30001R ve SCPH 35001GT model sahiplerinin bir de orijinal 8 mb memory karta sahip olmalarını gerektiriyor. Makine, standart XGA çıkışı VESA monitörü 1024 x 768 piksel çözünürlüğe kadar destekleyecek. Sahi, Sony' nin işletim sistemi olarak Windows kullanmasını beklemiyordunuz değil mi?

PS2 30 MİLYONU VURDU

Sony, konsolunun dünya çapında 30 milyon adetlik bir satışa ulaştığını duyurdu. X-Box' a ezici üstünlük sağlayan makinenin bölgesel satış rakamları şöyle: Amerika 11.3 milyon, Japonya 9.9 milyon, Avrupa 8.8 milyon adet. Sony, bu sayının yıl sonuna kırk milyon olacağını beklediklerini de açıkladı.



PlayMail

Konsol problemlerine karşı, ayda bir, tok karnına...

MEMORY CARD

Selam MegaEmin, Gran Turismo 3 A – Spec isimli oyunda bir problem yaşıyorum. Memory kartımdaki save dosyasının yerinde "corrupted" diye bir dosya oluştu. Ne oyunu yükleyebiliyorum, ne dosyayı silebiliyorum, ne de yeniden save edebiliyorum. Ne yapmam gerekli? Şimdiden teşekkürler.

Tarık Tanyeli

ME – Oyunu yeniden save edebilmek için bu dosyayı mutlaka silmen gerekiyor. Eğer bunu makineden yapamıyorsan bazı oyunların içinde bulunan kapsamlı memory card managerları kullanmalısın.

DRIVER 3

Selam Mega, Driver 3 çıkacak mı? Duyduğuma göre Infogrames Stuntman diye Driver' a benzeyen bir oyun çıkartmış, ne dersin?

[illegible]

ME – Stuntman içerik olarak Driver' a pek de benzemiyor doğrusu. Ama Driver 3' ün yapımına başlandığını müjdeleyebilirim. Sayfanın altına bir göz at istersen.



MULTITAP

Selam LeVeL halkı, sizi ve derginizi çok seviyorum; hemen sorularıma geçmek istiyorum.

1- PS2' da dört kişi nasıl oynanabilir?

2- Analog pad olmadan Quake ve Medal Of Honor oynanabilir mi?

3- Bana kesin al dediğin on oyunu söyleyebilir misin?

4- PS One hafıza kartı PS2' ya oluyor mu?

[illegible]

ME – 1- PS2' da dört kişi ile oyun oynayabilmek için en basit yol Multitap aparatını satın almaktır.

2- Oynanabilir, ama ben yine de en azından bir mouse almanı öneririm. Hatta bu tarz oyunlar için hem klavye hem mouse al, memnun kalırsın.

3- Gran Turismo 3 A-Spec, Grand Theft Auto 3, Pro Evolution Soccer, Metal Gear Solid 2 ve Silent Hill

2. Beş oldu ama sanırım yeterli.

4- Bir iki oyun dışında olmuyor.

GRAN' İN FAYDALARI

Ben kısa bir süre önce ehliyet kursuna yazıldım, fakat önceden geçirdiğim trafik kazası nedeniyle araba fobim var. Bırak araba kullanmayı, içine oturunca bile çok fena stres oluyorum. Yani işim zor. Ama bu korkumu yenmekte bana bir simülatör ile çalışmanın yardımcı olabileceğini düşünüyorum. Bana PS2' da oynayabileceğim gerçekçi bir araba simülatörü önerebilir misin? Yalnız arabalar abartı olmasın, ehliyetimi alınca Ferrari kullanmayacağım da. Yardımınız için teşekkürler.

[illegible]

ME – Öncelikle bu konuda kesinlikle bir uzmana başvurmalısın. Bu fobini bastırsan bile direksiyon başında bir anda panikleyip istenmeyen durumlarla



karşılaşabilirsin. Ama yardımcı olması konusunda sana Gran Turismo 3 A-Spec' i rahatlıkla önerebilirim. Keşke E – Oyun 2002 fuarımıza gelseydin, orada tam istediğin gibi gerçek bir trafik simülatörü vardı. Geçmiş olsun.

DELİYE HER AY E3

Selam MegaEmin Abi, geçen ayki sayınız neydi öyle üff, süperdi ya, keşke her ay E3 olsa ne güzel olurdu.

1- Winning Eleven 2002 PC' ye çıktı mı?

2- Gran Turismo' da hızlı, ucuz ve az benzin yakan bir araba önerebilir misin?

3- Almanya' daki makineler PAL mi oluyor?

4- Ne olacak bu devletin hali?

Sizi çok seven bir oyun sever olarak başarılarınızın devamını dilerim.

[illegible] UĞURLU

ME – Teşekkürler, bu düşünceleriniz bize daha iyisi için heyecan veriyor.

1- Üzgünüm ama WE, PC için çıkmayacak.

2- Walla ben özel model Astra' yı pek seviyorum. Döşeli bir Camaro da fena olmaz.

3- Evet.

4- İyi olacak, kimse umudunu yitirmesin.

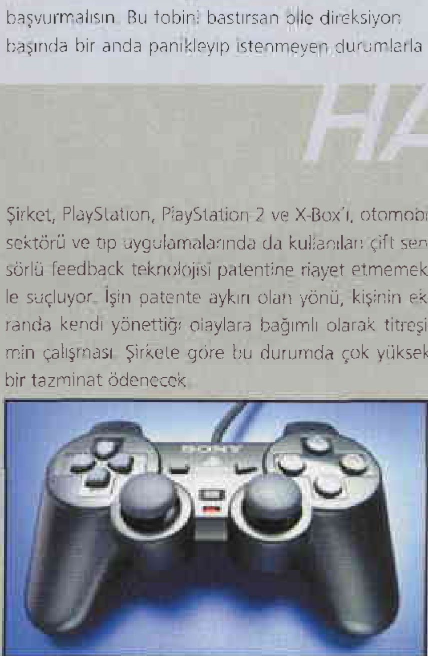
HABERLER

SONY vs. X - BOX

Daha önce de X-Box için "-daha çıkmadan tarih olacak" gibi iddialı sözler kullanan Sony Computer Ent. Başkanı Ken Kutaragi, bu kez de X-Box'ın Japonya' da piyasaya çıkmasının gecikmesini fırsat bilerek verdi, veriştirdi. Microsoft' un X-Box'ı için "-Hiçbir zaman onun büyük bir patlama yapacağına inanmıyoruz. Buna rağmen bize PlayStation 2 için çok daha güçlü oyunlar yapmamız konusunda ateşleyici oluyor. Onlara teşekkür etmek gerekir" gibi imalı cümleler kullandı. Yıl sonuna kadar, daha birçok bomba oyun yapacaklarının da altını çizen Kutaragi, PlayStation 3 ile ilgili bir iki ipucu da verdi: "-PS One yedi yaşında. Biz PS2 için de benzer bir ömür düşünüyoruz. Yine de yapımcılar memnuniyetsizliklerini dile getirmeye başladıkları anda PS3 ile ilgili ciddi çalışmalara girişeceğiz". Bunun bir diğer anlamı da "PS One'ın ömrü bitti" demek gibi geliyor bana.

SUÇLU, AYAĞA KALK!!!

Immersion Corp., Sony ve Microsoft'a titreşimli kontrolör fonksiyonunun kullanımı konusunda dava açtı. Şirket, PlayStation, PlayStation 2 ve X-Box'ı, otomobil sektörü ve tıp uygulamalarında da kullanılan çift sensörlü feedback teknolojisi patentine riayet etmemekle suçluyor. İşin patente aykırı olan yönü, kişinin ekranda kendi yönettiği olaylara bağımlı olarak titreşimin çalışması. Şirkete göre bu durumda çok yüksek bir tazminat ödenecek.



INFOGRAMES, SHINY VE MATRIX'İ ALDI

Infogrames, Shiny' yi Interplay' den 47 milyon dolara satın aldığını açıkladı. Bu sayede yeni çıkacak olan The Matrix: Reloaded ve The Matrix: Revolutions filmlerinin oyunlarını da firma hazırlayacak. İlk oyun olan Reloaded, filmin gösterimi ile aynı anda piyasaya sürülecek.

YENİ GRAN TURISMO CONCEPT

Sony, prototip arabalar ile hazırlanan Gran Turismo Concept' e bir yeni versiyon daha hazırlıyor. Bu özel versiyona eklenmiş iki araba daha var: Daihatsu Copen ve Mitsubishi Airtrek. Bu iki arabadan birisini Japonya'daki yetkili satıcılarından satın alan şanslı insanlar, oyuna ücret ödemeden sahip olabilecekler. Ne dersiniz, bedava bir oyun için biraz pahalı değil mi?

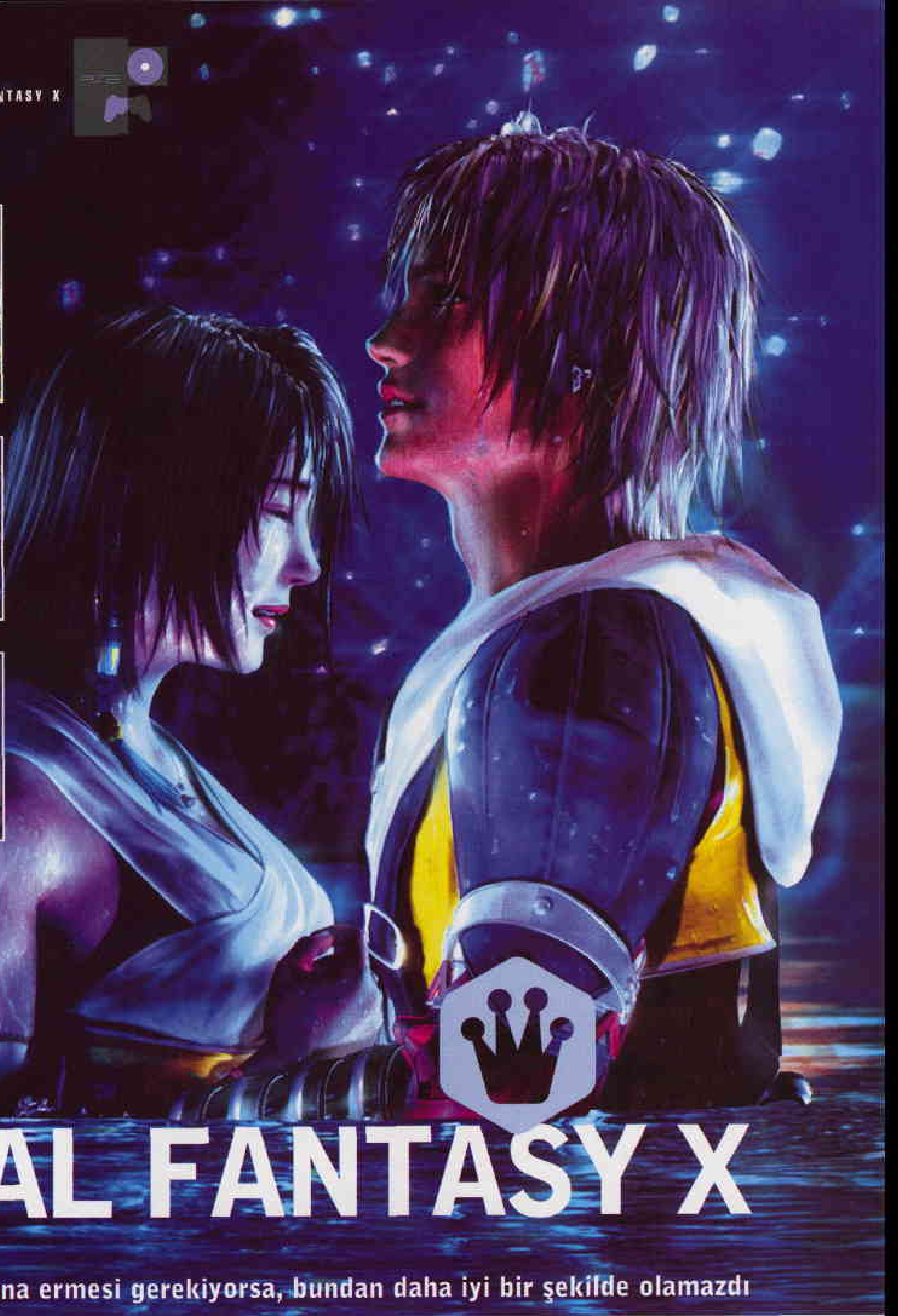












FINAL FANTASY X

Bir efsanenin sona ermesi gerekiyorsa, bundan daha iyi bir şekilde olamazdı

Selçuk'u tanır mısınız, Level CS Pack'i hazırlayan bu yiğit kişiyi bilir misiniz? Her ne kadar dergimizin sevilen şahıslarından olsa da, bundan yaklaşık on ay önce ölüm tehlikesi geçirmişti; hem de bizim elimizden. Aylarca başımızın etini yedikten ve yüzlerce kez fragmanını seyrettirdikten sonra "en sonunda geldi" diyerek hepimizi sinemaya gitmeye ikna etti. Buradaki "hepimiz" deyince hiç de azımsanacak bir sayı değiliz, Selçuk dahil tam 12 kişi oluyoruz hepimiz. Neyse efendim, biletler alındı, paralar sayıldı (ay sonuydu sanırım), uyuyanlar tekme tokat dövülerek uyandırıldı (tuğbek'ti sanırım) ve filme gidildi. Film başladı, seyredildi ve başladığı gibi bitti. Ve salona girdiğimiz şekilde dışarı çıktık. Film ne zerre birşey vermemişti hiçbirimize, ne de eğlenmiştik. 12 tane yiğit delikanlının parası boşa gitmişti. Homur homur homurdanıyorduk. O kadar sıkılmıştık ki daha 2 dakika önce çıktığın filmi beraber seyrettiğin arkadaşına anlatıp yaptığımız "di mi abi?" yorumlarını bile yapamıyorduk ki gözlerimiz Selçuk'a takıldı. O anda tam Pizza Hut'ın önünden geçmekte ve saf saf gülümsemekte olan Selçuk'un ağzından, birdenbire o cümle döküldü: "Filmi beğendiniz mi arkadaşlar?". Bu cümlenin arkasından, camında "ne kadar yerseniz yeyin 5.000.000" yazan Pizza Hut'a Selçuğu dertop bir şekilde sokmamız ve 11 yiğit delikanlının yiyebileceği kadar pizzayı kendisine yedirmemiz arasında sadece dakikalar geçmiştir.













Sonradan çok pişman olduk çünkü aradan on ay geçmesine rağmen hala kendisini toparlayamadı. O gün bugündür şişmandır.

Hangi filmden bahsettiğimi anlamadıysanız, gözlerinizi biraz yukarı kaldırıp oyunun ismine bir göz atın. Son bir yıldır seyrettiğim istisnasız her animasyon hakkında olumlu düşüncelere sahip olduğum halde, Final Fantasy'nin filmi ilginç şekilde bayık, klişe ve oyunların büyülü atmosferinden uzaktı. Bence de bunun iki sebebi vardı: Filmin senaryosunu, oyunları yazan ve dizayn eden Hironobu Sakaguchi'nin yazmamış olması ve bir "animasyon film" değil, "animasyon oyuncuların oynadığı bir film" yapmış olmaları. Neyse ki Square'in film bölümü milyonlarca dolar zarar edip battı da, Selçuk bir Pizza "Hut-Hut" saldırısına daha uğramak zorunda kalmadı.

Allah'tan filmin ağzımda bıraktığı ekşi tadı bir kalemde silip atacak güzellikte bir oyun var elimde.



Gerçekten son fantezi

Klasik anlamdaki Final Fantasy oyunları, FFX ile sona eriyor. Böyle dedim, çünkü FFX hem üstad Sakaguchi'nin yönettiği son Final Fantasy oyunu, hem de serinin bundan sonraki oyunlarının online olarak devam edecek. Yani bildiğimiz, alıştığımız ve sevdiğimiz klasik FF formülünü son görüşümüz. Final Fantasy Formülü nedir? Şudur: Sorunlu genç esas oğlan, güzel ve gizemli bir kızla zorunlu olarak bir yerlere giderken aralarında ufaktan aşk doğar + Birkaç birbirine taban tabana zıt ve karmaşık geçmişe sahip olan yol arkadaşları olaya renk katarlar + Oyunu sonunda hep birlikte dünyanın sonunun gelmesini önlerler (bu arada aralarından en azından birisi ölür veya biz öldüğünü sanırız)+ Macera boyunca toplanacak yüzlerce eşya, görülecek yüzlerce mekan, bir o kadar gizli ve gerekliliği tartışılır özellik ve mükemmel ama zorunlu olarak yüzüncü seyredişten sonra insanı intihara meyleden animasyonlar da vardır. Alın size Final Fantasy Formülü (3F).

Final Fantasy X, tam olarak bu formülü kullanıyor. Oyun, bir Blitzball (sudan bir kürenin için-



de oynanan futbol) oyuncusu olan Tidus'un şehri, ne olduğu tam olarak bilinmeyen Sin adlı yaratık tarafından yokedilmesiyle başlıyor. Tidus da bu arada Sin tarafından 1000 yıl geleceğe atılıyor. Bir yandan bu yeni zamana alışmaya çalışırken, bir yandan da karşısına çıkan insanlara yardım etmeye çalışıyor Tidus. Genç ve güzel Summoner (çağırıcı, işte böyle kelimeleri Türkçe'ye çevirmeye çalışmak tam bir felaket oluyor) Yuna, yaşlı Blitzball oyuncusu Wakka, akıl hocası gizem adamı Auron, Yuna'nın sadık koruyucusu aslan adam Kimahri ve maymun tipli zıpır genç kız Rikku ile bir araya gelen Tidus, hem kendi zamanına dönmeye, hem de Yuna'nın Sin'i yenmesine yardımcı olmaya çalışıyor. Tabii aralarında bir aşk doğacağı, birbirlerini gördükleri ilk sahnede belli oluyor.

Final Fantasy 10, serinin birçok açıdan en iyi oyunu. Hemen herşey rafine edilmiş ve olabilecek en iyi hale getirilmiş. Gerçi ben Final Fantasy 9'u oynamadım, ama Final Fantasy 8'de problem olarak gördüğüm yönlerin hepsi düzeltilmiş veya tamamen çıkartılmış. Ama bir dakika, çok hızlı gidiyorum sanırım. Öncelikle seriye yabancı olan okuyucularımız için Final Fantasy nedir, onu anlatayım.

Final Fantasy 10, aslen bir adventure/FRP/Sıra Tabanlı Strateji oyunu karışımı. Aslında devasa bir yol macerası da diyebiliriz bu oyun için. Oyun iki bölümden oluşuyor. İlk olarak, oyun dünyasında dolaşıp insanlarla konuşuyor ve çeşitli nesneler topluyorsunuz, ki bu oyunun adventure kısmı. Topladığınız nesnelerle kendinizi, silahlarınızı ve yaratıklarınızı istediğiniz gibi geliştiriyorsunuz, bu oyunun FRP kısmı. Dünyada dolaşırken bazen rastgele, bazen de önceden belirlenmiş mekanlarda yaratıklarla savaşıyorsunuz, ki bu da oyunun STS kısmı. Yani anlayacağınız FF hemen her zevke hitap ediyor. Ve bu farklı türleri öylesine güzel bir grafik, ses/müzik ve hikaye birlikteliği içinde harmanlıyor ki, bir FF oyunu oynarken kendinizi kaybedebiliyorsunuz. Ve son bir şey daha, hiçbir Final Fantasy oyunu bir öncekiyle alakalı değildir, alırken içiniz rahat olsun.

Eksiksiz güzellik bu olsa gerek

Final Fantasy X, tartışmasız olarak serinin en güzel görünen oyunu. Hatta, PS2 oyunları arasında görsel olarak hiçbir eksiği olmayan az sayıdaki oyunlardan. Oyuna başladığınız andan itibaren renklerin uyumu, animasyonlar, karakterlerin mimikleri, ara demolar ve grafik adına gördüğünüz herşey kalbinizden vuracaktır sizi. Karakterlerin kılık kıyafetleri bile, sanki PS2'nin grafik gücünü göstermek istercesine, sadelikten uzak şekilde rengarenk ve birbiriyle alakasız parçalardan oluşturulmuş (boş zamanlarımda Şamdan'da kim rüküş köşesinde yazıyorum, tek editör maaşıyla geçinilmiyor). CGI ara demolarla, oyun için grafiklerle yapılmış ara demolar arasındaki fark tamamen kapanmış. FF serisine yabancı olanlar ikisini rahatlıkla karıştırabilir. Çok çok incelerseniz grafiklerde bazı ufak tefek pürüzler buluyorsunuz tabii. Mesela, ana karakterler o kadar detaylı çizilmiş ki, onlara göre daha basit çizilmiş normal halk göze batabiliyor. Veya, bazı oyun içi grafikli demolarda karakterler titreşiyor. Veya, klasik Japon tarzı olarak karakterlerin mimikleri ve hareketleri bazen gereksiz yere abartılmış gibi geliyor. Bunların dışında grafiklerde zerre hata yok. Savaş ve büyü animasyonları tam anlamıyla mükemmel. Aeonların gelişleri ve saldırı animasyonları yine nefes kesiyor (bu arada Aeon=Guardian Force). Ve Allah'tan bu sefer Aeon animasyonlarını kapatıp yüzmilyonuncu kez seyretmekten kurtulma opsiyonunu da oyuna eklemişler.

Oyunun müziklerini taa



LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin	www.squaresoft.com
Yapım	Square
Dağıtım	Sony Europe
Tür	FRP
Desteklenenler	Bir oyuncu
Artılar	Grafikleri sözlerle anlatılamayacak kadar güzel. Daha ilk dakika sonra sizi saran hikaye. Oyuna bir kere başladınız mı kopamıyorsunuz. Hiç beklenmedik derecede stratejik savaş sistemi. Karakter ve eşya geliştirme imkanı çok fazla. Serinin en iyi oyunu.
Eksiler	İlk on saat hikaye çok yavaş ilerliyor. Müzikler bazen sıkıyor ve kendini tekrarlıyor.
Son Karar	Seriyi takip edenlerin kaçırması ihtimalini düşünemiyorum bile. Ayrıca, ben bu oyunu PC'ciler için de istiyorum. Bu şaheserden mahrum kalmamalılar.

LEVEL NOTU %92







FF5'ten beri yapan Nobuo Uematsu bu kez birçok kompozitör ile birlikte çalışmış. Genel olarak klasik müzik tarzında olan eski FF tarzı (gerçi MIDI formatında olduklarından pek anlaşılmıyordu ama) yerini heavy metal ve pop tarzı karışık müziklere bırakmış. Yine de arada Nobuo'nun yaptığı Yuna's Dance gibi parçalar kendini hissettiriyor ve FF'in atmosferini tamamlıyor. Yurtdışında yazılmış incelemelerin çoğunda müziklerin FF'ye yakışmadığı konusunda eleştiriler okudum. Ama ben buna katılmıyorum. Müzikler gerektiği yerde, gerektiği şekilde kullanılmış. Mesela, Zanarkand'ın Sin tarafından yerle bir edildiği sahnede çalan Heavy Metal parça hem çok iyi oturmuş, hem de FF'de alışık olmadığımız bir hava yakalamış. Müzikler konusunda tek şikayetin, her bölgede tek bir müziğin olması ve bazı bölgeleri dolaşmanın çok uzun sürmesi yüzünden bir süre sonra sıkmaya başlaması. Aynı şey, çok önemli olanlar hariç her savaşta aynı müziğin çalması için de söylenebilir.

Dur hele, bir soluklanayım

Final Fantasy savaş sistemi ufak tefek değişiklikler haricinde aynen kullanılmış. Oyun haritasında dolaşırken rastgele olarak ufak yaratıklarla ve önceden belirlenmiş noktalarda boss sınıfı yaratıklarla savaşa giriyorsunuz. Her savaşın sonunda yaratıklardan AP (yeni FF'nin tecrübe puanı), karakterlerinizi geliştirmek için kullanacağınız çeşitli Sphere'ler ve silah, zırh, iksir gibi eşyalar kazanıyorsunuz. Savaş sistemi tamamen sıralı olmuş. Sırası gelen karakterin yapabileceği hareketlerden birisini seçiyorsunuz. Sıranız geldiğinde yapabileceğiniz Normal saldırı, overdrive saldırı, özel yeteneklerinizden birisini kullanmak, büyü yapmak, eşya kullanmak, oyuncu değişimi, yaratık çağırmak gibi birçok seçeneğiniz var. Hangi hareketi ne zaman ve kime karşı yapacağınızı düşünmek, bir sonraki hamlenizi hesaplamak zorunda olmak Final Fantasy'nin savaş sahnelerini tahmin edemeyeceğiniz kadar stratejik hale getiriyor. Oyunun en güzel yanlarından birisi de bu zaten, şimdiye kadar böyle güzel grafikli bir strateji oyunu daha oynadığınızı sanmıyorum.

Yanlız, savaş sisteminde olumlu yönde birçok değişiklik yapılmış. Mesela, ATB çubuğu gitmiş, ayrıca Overdrive saldırısı adlı yeni bir saldırı cinsi gelmiş, ki aslında bu saldırı önceki oyunların Limit Break'i ile aynı şey, tek farkla. Overdrive saldırı çubuğunuzun hangi şartlarda dolacağını siz belirliyorsunuz. Mesela, sadece saldırınca, sadece hasar alınca, büyü yaptığında, ölmek üzereyken gibi ona yakın Overdrive seçeneğiniz var. Böylece sadece iyileştirme büyüsü yapan Yuna gibi karakterlerin Overdrive saldırılarını, yakın dövüş adamlarından çok daha geç yapması engellenmiş, bence çok da iyi olmuş.

İkinci veoyunu kökten değiştiren gelişim ise, savaş sırasında istediğiniz karakteri çatışmaya sokup çıkartabilmeniz. Aynı anda üç kişi savaştırıyorsunuz, ve baygın olmayan her karakteri istediğiniz kadar değiştirebiliyorsunuz. Eski oyunlarda en fazla dört karakterle geziyordunuz, diğer karakterler de dünyanın öbür ucunda sizi beklerdi, onlara ihtiyacınız olduğunda eşşek gibi yolu geri tepip adam değiştirmeniz gerekirdi. Ayrıca, sürekli savaşan karakterler yüksek seviyelere ulaşmışken, arkada bıraktığınız karakterler hep zayıf kalır, özellikle oyunun sonlarında asla kullanılamayacak hale gelirdi. FFX'de aldığınız AP'ler, savaşa soktuğunuz her karaktere eşit olarak dağıtıldığı için hiçbir karakteri göze batacak kadar zayıf kalmıyor.

Bir diğer yenilik de, karakter gelişimi için kullanılan Sphere Grid sistemi. İlk gördüğünüzde çok korkacağınız bu sistem, aslında çok basit. Her karakteriniz birbirine bağlı noktalardan oluşan Sphere Grid üzerinde belli bir noktada başlıyor. Her nokta karakterinizin bir özelliğini yükseltiyor veya yeni yetenekler kazanmalarını sağlıyor. Ayrıca, boş olan noktalar da var, ama bunları özel Sphere'ler sayesinde işe yarar hale getirebiliyorsunuz. Savaşlardan sonra kazandığınız Sphere'leri kullanarak Sphere Grid üzerindeki noktaları dolaşıyor, yine Sphere'ler sayesinde gezdiğiniz noktalardaki özellikleri aktif hale getirip karakterinizi geliştiriyorsunuz. Tabii SG üzerinde gezerken belli noktalarda hangi yöne gideceğinize karar vermeniz gerekiyor. Böylece karakterlerinizi istediğiniz gibi geliştirmeniz mümkün oluyor. Sphere Grid sistemi, uzun zamandır herhangi bir FRP'de gördüğün en yaratıcı, işe yarayan ve aynı zamanda göze de hoş görünen karakter geliştirme sistemi.

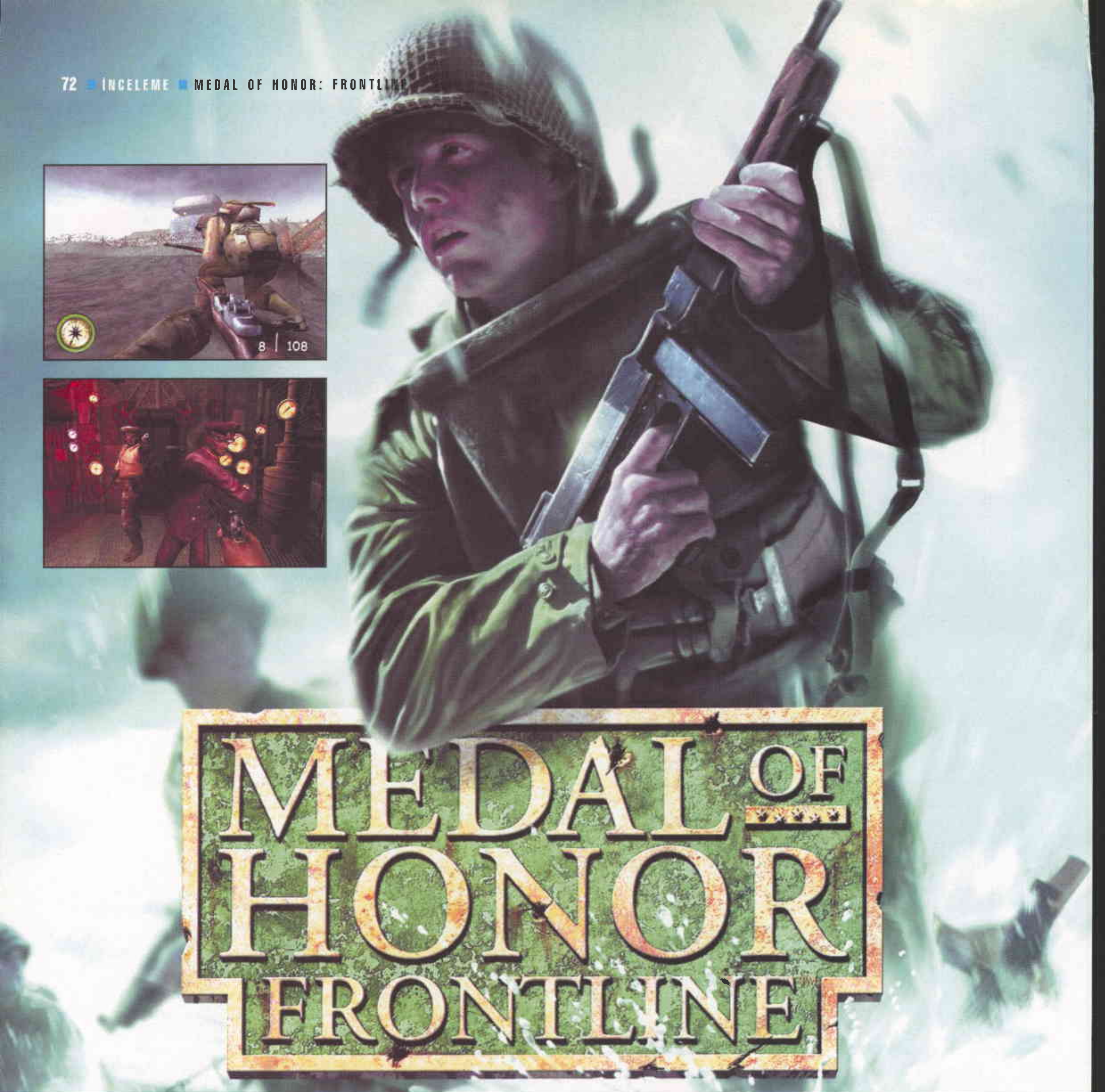
Oynanıştaki son büyük değişim, FFX'un Guardian Force'ları olan Aeon'ları sadece Yuna'nın çağırabiliyor olması. Ayrıca, Aeon'lar eskisi gibi gelip saldırıp gitmiyor. Bir Aeon çağırdığınızda partiniz ekrandan kaçıyor ve Aeon sizin yerinize savaşmaya başlıyor. Yapabildiği büyüler, saldırılar, overdrive saldırıları ile tamamen yeni bir boyut ve strateji katan bu yeni Aeon sistemi de çok iyi olmuş. Oyun boyunca sadece 8 Aeon bulabiliyor olmanız bazı FF fanatiklerini üzebilir, ama yeni sistemde daha fazlasına hiç gerek yok. Ifrit, Bahamut ve tabii ki güzeller güzeli Shiva gibi en popüler Aeon'lar unutulmamış.

Bir sevgiliye veda ederken

Final Fantasy serisini seversiniz, veya sevmezsiniz. Arası yoktur. Ama okuyuculardan aldığım maillerden hala FF8 oynayanlar olduğunu biliyorum. Demek ki sevenleri daha fazla. Serinin alıştığımız anlamdaki son oyunu olan Final Fantasy 10 ise sevenleri delicesine mutlu edecek, sevmeyenleri de ikinci kez düşünmeye zorlayacak kadar iyi bir oyun. Oyunun ilk 10 saati fazla yavaş geçse de, hikaye oturmaya ve olaylar gözünüzün önünde açılmaya başladı mı kopmanız mümkün olmuyor. Şimdi izin verirseniz, bizim şapşal Tidus'la Yuna'nın arasını yapmaya gidiyorum. Siz de öyle yapın. (boş zamanlarımda dergilerin Güzin Abla köşesini de yazıyorum, iki editör maaşıyla da geçinilmiyor).



Sinan Akkol |
sakkol@level.com.tr



Düşünsenize, İkinci Dünya Savaşı olmasaydı, şu anda hiçbirimiz; oyun oynayamıyor, film izleyemiyor, koşamıyor, acıkamıyor, acıktıktan sonra yemek yiyemiyor ve de takla atamıyor olacaktık (uykum var). Oysa ki şu an bunların hepsini birden gerçekleştirebiliyoruz. Üçüncü Dünya Savaşı diye yeni bir savaş yapılsa ya, ben de Üçüncü Dünya Savaşı konulu bir platform oyunu oynayabilsem... Hemen akabinde de uyusam...

Medal of Honor: Frontline, PlayStation 2 için yapılan ilk Medal of Honor oyunu. PlayStation ve PC'nin en iyi oyunlarından biri olan Medal of Honor, PlayStation 2 versiyonuyla da PlayStation 2'nin en iyi oyunlarından biri olabilir, ama...

Gamepad'le savaşmak isteyen var mı?

Şöyle ki...

Eğer Medal of Honor'ı PlayStation'da veya PC'de oynadıysanız, kendinizi Er Ryan'ı Kurtarmak (Saving Private Ryan) filminin galasında sanmış olmalısınız. Oyunun PC yapımcısı 2015 Inc.'in Er Ryan'ı Kurtarmak filminden çok şey aldığı bir gerçek. Frontline'da da değişen pek bir şey yok. In-house, Er Ryan'ı Kurtarmak filmini neredeyse birebir olarak oyuna aktarmış. Bunu, girişinden sonuna dek oyunun her anında hissedebiliyorsunuz. Özellikle oyunun hemen başındaki Normandiya Çıkartması, inanılmaz gerçekçi bir şekilde oyuna aktarılmış. Sağdan soldan gelen ateş sesleri, yanıbaşınızda patlayan mayınlar ve çevreden gelen bağırış-çağırışlar arasında, kendinizi savaşın tam ortasında, çaresiz bir asker gibi hissediyorsunuz.

Medal of Honor: Frontline, İkinci Dünya Savaşı sırasında geçen 20 ayrı bölümden oluşuyor. Bölümlerde, PC versiyonunda olduğu gibi görevler adım adım veriliyor. Yani bir görevi bitirdikten hemen sonra yeni bir görev veriliyor. Mesela ilk bölümde önce takım kaptanınızı bulup konuşmanız, daha sonra da arkadaşlarınızı ateş altından kurtarmanız gerekiyor. Oyunun ilginç bir yanıysa, bölüm geçtiğiniz zaman İkinci Dünya Savaşı ile ilgili galerilerin açılması.

Oyunda; Colt 45, Springfield Sniper Rifle,













Panzerschreck rocket launcher, MG42 mounted machine gun ve Browning Automatic Rifle gibi 20'den fazla silah bulunuyor. Bu silahları oyun boyunca çat çut diye çatapat edasıyla kullanabiliyorsunuz. Frontline'da ayrıca, oyun sırasında kullanabileceğiniz motorlu araçlar da yok değil, var.

Frontline'ı üç farklı zorluk derecesiyle oynayabiliyorsunuz: Easy, Normal ve Hart (Hard da olabilir). Zorluk dereceleri arasında hemen hemen hiç fark yok. Hard'da bile oyun oldukça basit ilerliyor.

Şu şekilde ki...

Medal of Honor: Frontline'ın PC versiyonundan pek farkı yok, ancak oyunun gereğinden fazla çizgisel ilerlediğini belirtmeliyim. Yani oyunda gidebileceğiniz yerler ve yapabileceğiniz şeyler çok kısıtlı. Oyunun akışına etki etmediği halde birçok gereksiz şeyi yapmak zorunda kalıyorsunuz. Mesela ikinci bölümde sizden kulenin tepesindeki sabit makineliyi almanız isteniyor. Aslında bunu yapmadan da kulenin önünden sakin sakin geçip gidebilirsiniz, ama bu görevi yapmazsanız bölümü tamamlayamıyorsunuz. Bunun gibi anlamsız görevlerden oyunda çok fazla var. Ayrıca gidebileceğiniz yer sayısı sınırlı. Bu olaylar oyunun çizgisel ve sıkıcı ilerlemesine sebep oluyor. Bir yerden sonra sanki kontrol elinizden çıkıyor, oyunu Dubek oynuyor. Oyuncuya daha fazla serbestlik verilmeliydi. Bir de, görev aralarında oyunu save edemiyorsunuz. Bir defa öldüğünüz zaman, yarım saat boyusunca (hımm) oynadığınız bölümü en başından yeniden oynamak gerçekten çok can sıkıcı. En azından öldüğünüz yerin çevresini, böyleee, filmlerdeki gibi beyaz tebeşirle çizebilirlerdi, ama çizmeseler de olabilir... Zzz...

Frontline'da Classic ve Sharpshooter gibi birden fazla kontrol sistemi seçebiliyorsunuz. Bu kontrol sistemlerinden en kullanışlı olanıysa Sharpshooter. Aslına bakarsanız kontrol sistemi PlayStation 2 için basit sayılır. R1 ateş etmeye, L1 de zoom yapmaya ve X tuşu da çevreyle etkileşime girmeye yarıyor, ama oyundaki hiçbir kapı açılmadığı için pek etkileşime girmenize gerek kalmıyor. Bunun yanında sol D-pad ile hareket edebiliyor ve sağ D-pad ile de hedef almaya çalışıyorsunuz. L1 tuşuyla zoom yaparken aynı zamanda Thief'te olduğu gibi kafanızı uzatıp kafanızı uzatmış olabiliyorsunuz. Titreşimler de oyuna çok iyi bir şekilde yansıtılmış. Lakin...

Kontrol sisteminin basit olduğu doğru, ama PS2'nin gamepad'i oyunun tamamını mahfediyor. Eğer Medal of Honor: Frontline oynayacaksanız, hedef almanın nasıl bir şey olduğunu ve neler ihtiva* ettiğini unutacaksınız. Bunun nedeniyse Frontline'da hedef almanın inanılmaz zor olması. Bir adamı vuramadan, en az altı defa olmak kaydıyla; arka planı, yerdeki kaplamaları veya kuşları vuruyorsunuz. Yani her defasında ıska geçiyorsunuz. Bu olay aynı zamanda PS2'de FPS oynanamayacağı anlamına da geliyor. Eğer bu kontrollere alışabilirseniz sorun yok, ama alışabileceğinizi sanmıyorum, o kadar diyeyim.

Frontline'ın bir diğer sorunuysa yapay zeka. Sanırım In-house, kontroller olmadığı için (!) yapay zekayı da es geçmiş. Öyle ki, yan yana duran beş adamı tek tek vurduğunuzda, bu adamlardan biri bile arkasına bakmıyor veya herhangi bir tepki vermiyor. Eh, diyelim ki arkadaşlarının hemen yanlarında can vermesini farkedemiyorlar, ama silah sesini de mi duymuyorlar? Demek ki duymuyorlarmış. Bunun yanında, adamlar sizi en yakın mesafelerden bile vuramıyorlar.

Böyle ki...

Oyunun grafikleriyse gerçekten çok iyi. Karakter modellemeleri oldukça detaylı, ancak grafiklerin çok iyi olmasını sağlayan karakter modellemeleri değil. Ortamlar inanılmaz etkileyici tasarlanmış. Aslında oyun alanı ufak, ama In-house bu ufak alanda öyle bir atmosfer sağlamış ki, kendinizi bir defa daha savaşın içinde hissediyorsunuz. Yıkılmış köprüler, yanmış arabalar, harabe binalar, grafik kalitesinin yanında mimari tasarım olarak da çok başarılı. Silahların grafikleri de oldukça gerçekçi. Nereden bakarsanız bakın, Frontline'ın grafik kalitesi çok çok iyi, ancak açık alanlarda az da olsa Frame Rate sorunu yaşanıyor. Yani oyun biraz ağırlaşıyor.

Frontline'ın seslerinin de kalite açısından grafiklerden farkı yok. Ortam, silah ve diğer seslerin tamamı çok başarılı hazırlanmış. Sesler grafiklerle birleşince oyunun atmosferi doruğa çıkıyor.

Ki...

Medal of Honor: Frontline aslında kaliteli bir oyun, ancak kontroller her şeyi yerle bir ediyor. Oyunu bu kontrollerle oynamak neredeyse imkânsız. Bunun yanında; save sorunu, yapay zekânın yerlerde yuvarlanması ve oyunun çizgisel bir yapıya sahip olması, Frontline'ın ancak ortalama bir oyun olmasına sebep oluyor. PS2'nin en iyi FPS oyununun Frontline olması da ayrı bir dosya konusu oluşturabilir.

* İhtiva etmek: İçermek, barındırmak vs.

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Bilgi İçin	www.ea.com/eagames/official/moh_frontline
Yapım	In-house
Dağıtım	Electronic Arts
Tür	FPS
Desteklenenler	Dual Shock.
Artılar	Etkileyici atmosfer. Detaylı grafikler. Gerçekçi sesler.
Eksiler	Kontroller inanılmaz zor. Yapay zeka neredeyse yok. Çok anlamsız ve sıkıcı görevler var. Görev aralarında save yok.
Son Karar	Frontline'ın kaliteli bir oyun olduğu doğru, ama bu kontrollerle oyunun kaliteli olması pek bir şeyi değiştirmiyor. Yapay zekânın da es geçilmiş olması hiç iyi değil. PS2'nin en iyi FPS oyununun Frontline olmasıysa... PS2'de FPS oynanamayacağı anlamına geliyor.

LEVEL NOTU %70



granturismoconcept

Gran Turismo... Yeniden...

PlayStation, PlayStation 2, PC, C64, Sinclair Spectrum ve de Tetris platformlarında yapılmış en iyi yarış oyunlarından biri olan Gran Turismo, yeni versiyonu Concept ile bir defa daha içinizdeki hız canavarını ortaya çıkartmak için geri geldi. Gran Turismo Concept'te, bu yıl 36.sı yapılan Tokyo Motor Show fuarında bulunan arabalarla da yarışıyorsunuz (2002 Tokyo Motor Show). Hem de nasıl yarışıyorsunuz? Bakınız...

Vrommmm! (Heyecanlı ara başlık)

Gran Turismo'nun yeni versiyonu Concept, tam anlamıyla Gran Turismo'nun devamı değil. Concept'e bir ara oyun da diyebilirim. Dolayısıyla Concept'ten çok fazla bir şey beklememeniz gerekiyor. Yeni oyunda beş yeni yol bulunuyor (Mid-Field Raceway, Tokyo R246, Swiss Alps, Tahiti Maze ve Autumn Ring). Bu yolların aynı zamanda terslerinde de yarışabiliyorsunuz. Bu şekilde de on adet balta girmemiş yolunuz olmuş oluyor. Yolların, Gran Turismo 3: A-Spec'e oranla daha az virajlı olduğunu da belirtmeliyim.



Concept'te; Free Run, Single Race ve 2P Battle mod'larından istediğiniz birini seçebiliyorsunuz (vay be). Free Run'da, balık gibi, Purak gibi, istediğinizi arabayı seçerek istediğiniz gibi yarışabiliyorsunuz, ancak her yolda her arabayı kullanamıyorsunuz. Mesela Tahiti Maze'de Dream Cars'ı seçemiyorsunuz. Tamam mı? Tamam. Single Race'de yarışmak içinse bir ehliyete sahip olmalısınız. Bu ehliyeti de Course Licence kısmından alabiliyorsunuz. Course Licence'ı başarıyla tamamladığınızda bir adet de gizli araba açılıyor. Single Race mod'unun Free Run mod'undan farkıysa, Single Race'de başarılı olduğunuz zaman gizli arabaların açılması. Ayrıca her iki mod'da da oyun içinde hayaletinizle yarışıyorsunuz. Oyunun 2P Battle'ında ise bir yenilik yok, ancak iLink ile Concept'i altı kişiyle multiplayer olarak oynayabiliyorsunuz. Bunların dışında... Yine A-Spec'te olduğu gibi, oyun sonlarında yarışın tekrarını izleyebiliyor ve tekrarları kaydedebiliyorsunuz. Ayrıca Car Settings kısmından arabanızın; lastik, vites, fren balansı veya hız artalan ivmesi (bunu uydurdum) gibi ayarlarını yapabiliyorsunuz. Bu ayarları yapmak içinse bir adet tombiş baş parmak, bir adet daire tuşuna sahip gamepad ve bir adet de PS2'nizin olması gerekiyor. Gerekmezse ben de neyim!

Concept'in A-Spec'ten farklı olan yanıysa yeni arabaları ve yeni yolları... Dediğim gibi, bunlar dışında oyunda pek yenilik yok. Concept'te 30'dan fazla yeni araba bulunuyor. Honda Fit, Mitsubishi C23 Tarmac, Suzuki GSXR/4, Au Cerumo Supra, Castrol Tom's Supra, GT color R34 GT-R, Volkswagen W12, Mercedes SL55AMG, Audi Abt TT, Toyota Pod, Renault Clio, Nissan Primera 20V, Ford KA, Subaru Impreza WRX STi Prodrive ve Honda Loctite Mugen NSX, oyunda bulunan yeni arabalar arasında... Oyundaki arabalar beş sınıf altında toplanmış. Bu sınıflar; Pacific, Europe, Concept, Dream ve Racing. Concept sınıfını seçerseniz, 2002 Tokyo Motor Show fuarında sunumu yapılan arabalarla yarışabiliyorsunuz. Bunun yanında, Ford KA ve Renault Clio gibi sıradan arabalara yer verilmesi de oldukça hoş. Oyundaki her araba ayrı ayrı tasarlanmış. Her arabanın farklı bir hızı, ivmesi ve yol tutuşu var. Bu farklar oyuna çok iyi yansıtılmış.

Concept'i iki farklı zorluk derecesinde oynayabiliyorsunuz (Normal ve Professional). Professional zorluk derecesinde rakipleriniz çok daha iyi











yarışıyor. Yine de oyunun toplamının A-Spec'ten daha basit olduğunu belirtmeliyim. Yapımcı Polyphony Digital oyunun daha basit olması için oyuna bir de Driving Aids, yani yardımcılar eklemiş. Oyunda iki tarz Driving Aid bulunuyor. Bunlardan birincisi virajlarda otomatik fren yapıyor, ikincisi de hızınızı dengede tutuyor. Driving Aid'lerden biriyle veya ikisiyle birden oynayabiliyorsunuz, ancak bu yardımcıların oyuna çok fazla etkisi yok. Driving Aid, yeni arabaları ve yolları saymazsak oyundaki tek yenilik.

Vrom... (Sakin ara başlık)

Concept'in grafiklerinin de A-Spec'ten farkı yok. Oyundaki her araba gerçekleriyle birebir olarak aynı tasarlanmış. Yansımalardan kaplamalara, modellemelerden modellemelere (yine konuşamadım) kadar her şey inanılmaz gerçekçi. PC'de, PS2'de veya Xbox'ta, Gran Turismo'nun grafik kalitesine yaklaşabilen herhangi bir araba yarışı, en azından şimdilik yok. Dolayısıyla Gran Turismo Concept'in de grafiklerini anlatmak yersiz, ama oyunda hasar modellemesinin olmayışından dolayı bu gerçekçilik yapay bir hal alıyor. Gran Turismo'da hâla arabalar hasar almıyor. Bu olay, gerçekçi bir oyunda olması gereken en son şey. Bunun dışında, normalde arabaların hareketlerinin fizik kuralları konusunda pek bir sorunu yok, yani oldukça gerçekçi, ama bir arabanın 300 km. hızla bariyerlere çarptıktan sonra takla atmaması çok saçma. Bu da oyunun gerçekçiliğini bozan ikinci etken. Bir de edilgen fiiller var. Edilgen fiiller de kendi arasında ikiye ayrıldıktan sonra ikiye ayrılmış olurlar, lay ve de lom.



Dedim ya, Concept'in araba grafikleri gerçekten kusursuz, ancak kokpit kamerasına yer verilmemesi de oyunun bir diğer eksisi. Son olarak, oyunda kariyer tadında bir mod'un olmaması da oyundan kısa zamanda sıkılmanıza sebep olabilir.

Sadece ara başlık...

Concept'i Gran Turismo'nun devamı olarak algılamayın. Bu oyun, Gran Turismo'nun yeni versiyonu çıkana kadar zaman geçirebileceğiniz ve 2002 Tokyo Motor Show'daki arabalarla yarışabileceğiniz ufak bir ek paket. Buna rağmen yeni arabalar ve yeni yollar Gran Turismo fanatiklerinin karınlarını doyurabilir. Bu arada, ben de Emin için bu ay yazımı anormal sonlandırıyorum: Çata çuta pat çotank! (sanırım oldu)

Fırat Akyıldız | **firat@level.com.tr**

LEVEL HIT

Bilgi İçin	www.polyphonydigital.com
Yapım	Polyphony Digital
Dağıtım	SCEI
Tür	Yarış
Desteklenenler	Dual Shock. İki oyuncu.
Artılar	Harika grafikler. Gerçekçi kontrol sistemi.
Eksiler	Hâla hasar modellemesi ve kokpit kamerası yok. Bir de, arabalar hiç takla atmıyor.
Son Karar	Gran Turismo Concept'in çok iyi bir oyun olduğu doğru, ancak Gran Turismo serisinin klasik eksileri de Concept'te yok değil. Bunun yanında oyunun bir ek paket olduğunu da unutmayın.
Alternatif	Gran Turismo A-Spec

LEVEL NOTU %86

v.i.p.

Pamela' dan süper kahraman olur mu? Ya görevde silikonları patlarsa ne olur? Bütün bunlar bu yazıda var mı?

2001 – Ağustos' un Perşembesi. Telefonda şuh bir bayan sesi vardır.

- Emuoooş, naaabeeeer?
- Alo, kimsin bacı?
- Benim hayatım, tanımadın mı? Pamela.
- Way, selam bebeğim. Biz de tam Glintın' lan çay içiyorduk. Nasıl gidiyor?
- İyi gidiyor walla noolsun. Hemen konuya geliym Emoş, ben bir video oyunu yapıcam ama nasıl yapim diyorum, sen bilirsin hani. Oyunu olmayan bir Hülya Avşar kaldı, bir de ben ayol.
- Yardımcı olurum ama ben kıskanç adamım biliyorsun, öyle açık saçık veya giydirmeli bişiler olmaz, onu baştan söylim. Şu senin TV dizisi wardı ya, neydi adı?
- Ay ivit, viaypiyi diyosun.
- Hah, millet bayılıyo ona kızım. Şimdi sen dizideki diğer dört elemanı hatıra ayağına fotoğrafla, bir iki de kendi minili ve silahlı fotoğrafını çektir, oyuna galeri kısmı yapar eklersin. Oynayanlar kazandığı puanlarla fotoları ve vidyoları açar, çok şekil olur. Fazla araba da kullanmazsın, sadece Mustang' i kullan, onun da animasyonlarında markasını çizdirmezsin, böylece ne marka lisansına, ne de rol arkadaşlarına para vermezsin. Bu arada Bill' in selamı var.
- Ayy, hep demişimdir sendeki deha büyük diye, sağol Emoş, yakın zamanda tekrar görüşelim olur mu, özledim seni.



Bu abla çok daha iyi dövüşüyor.



Yemeğimi hazırlamadın mı kız Nebahat?



Hadi Voltran' ı oluşturalım.

- Tamam ama sürpriz yapma, önceden haber ver ki ben de ona göre ayarlayayım, biliyorsun yoğun şahsiyetim...

2002 – Karlı bir yaz günü. MegaEmin™ mevzubahis oyunu incelemiştir.

Los Angeles' da geçen oyunda, Vallery Irons (Pamela Anderson) ve diğer VIP mensuplarını (Tasha Dexter, Nikki Franco, Quick Williams, Johnny Loh) yöneterek, Plastik Cerrah Doktor Kindle' ın poposunu büyük bir ailenin elinden kurtarmaya çalışıyoruz. TV dizisini canlandırdığımız havası verilmiş. VIP, tarz olarak bu güne kadar gördüğünüz oyunlara pek benzemiyor; kombo-ritmik aksiyon macera tabiri bu oyun için uygun olur sanırım. Yani oyunda, ekranda çıkan tuş kombinasyonlarına bir saniye içerisinde doğru sırayla basmaktan başka bir iş yapmıyorsunuz. Yani kafa yerine parmaklarınızı çalıştırıyorsunuz. İstediğiniz karakteri seçemiyorsunuz, oynadığınız karakteri ise kendi isteğinizle yönlendiremiyorsunuz. Verilen kombinasyonları doğru yaparsanız adamın kafasına çantayı geçiriyorsunuz, en ufak yanlışınızda ise tekme tokat giriyorlar. VIP için Dance Dance Revolution gibi oyunların aksiyon macera olanı denebilir, ama müzik eksik. Gerçekçilikten uzak olduğunu söylemeye gerek bile yok tabi. Yine de oyun boyunca bölümlere entegre edilmiş 10 mini oyun bayılmanızı önlüyor. Örneğin shoot-em up moduna geçip silahla avlanıyorsunuz ama pad ile oynamaya mahkumsunuz. Bunun yanında sniper, bardan milletin kafasına şişe fırlatma, değişik bulmacalar ve bosslar da mevcut.



Aahh, beynım böyle kaldı!!!



Sobe, sobe, sobe...

2003 yılının bu zamanlarında neler olacak kimbilir...

Bölüm sonlarında aldığınız başarı puanları ile galeriden video ve seksi fotoğrafla rsatın alabiliyorsunuz. Toplamda 12.5 dakika süren 24 videoyu AR kartı ile de kesintisiz izleyebilirsiniz. Oyunun NTSC versiyon kapağındaki Pam resmi göreni yamultuyor ama PAL resmi pek bi kapalı (Avrupa ülkeleri pek bi tutucu oluyor herhal). Sadece single player seçeneği bulunan oyunda ilerledikçe kombinasyonlar çok zorlaşıyor, toplam bitiş süresi 10 saat ve tekrar oynanma ihtimali yok. Yine de oynadığım sürede başından kalkamadım. Ölmek de yok, sınırsız devam hakkına sahipsiniz. Yani başlamanız bitirmeniz demek. Bye&Smile...

Megaemin | megaemin@level.com.tr

Bilgi İçin	www.ubisoft.com
Yapım	Ubi Soft
Dağıtım	Ubi Soft
Tür	Aksiyon
Desteklenenler	Dual Analog Controller, Memory Card 1 Blok, 1 oyuncu.
Artılar	Pamela Anderson, ve daş fotoları
Eksiler	Oyun nasıl isterse öyle davranmak zorundasınız.
Son Karar	Hiç yorulmadan ve kafa patlatmadan bitirebileceğiniz bir macera oyunu.

LEVEL NOTU %61

wormsworldparty

Kurtçukların partisine hepiniz davetlisiniz

Çocukken bahçede bulup yediğiniz kurtları hatırlıyor musunuz? Hani şu küçük, pembe, yumuşak, kaygan ve lezzetli(!?!) olan toprak solucanlarını... İşte Worms World Party de, bu kurtçukları konu alan serinin PS One' daki üçüncü oyunu. Worms, ciddi anlamda dikkatli plan yapma ve zeka gerektiren sıra tabanlı bir savaş oyunu. Kurtlardan oluşan takımınızı kuruyor ve rakip takımı yenmeye çalışıyorsunuz. Bunun için şartlara en uygun silahı, yönü ve atış şiddetini ayarlıyorsunuz. Bu yönden bir golf oyununa benziyor denebilir. Ama ben daha çok 386 PC' lerdeki Gorilla.bas' a benzetiyorum. Çünkü orada da bir platformda duran iki goril birbirine aynı şekilde patlayan muz gönderiyorlardı (bu örnek hatırlayanlara). Ha bir de sıra rakibe geçtiği zaman size ne yapabileceğini düşünerek hareket etmek durumundasınız; bu yönüyle de satranç' a benziyor deyip aklınızı iyice allak bullak ediyorum.


Açılış ekranı


Biff!!


Burayı ilk denemede geçebilene çikolata alıcam.


Worma Lisa



Bu tam süper koyuna göre bir iş...

Oyunda alıştırma, deathmatch, zamanlı görev, hızlı oyun, ve bilgisayara karşı oynadığınız tek kişilik görev gibi modlar var. 45 görevden oluşan tek kişilik modun ilk bölümünü geçebilenler, oyunun geri kalanını çok seveceklerdir. Bunun sebebi, özellikle daha önce Worms oynamayanların veya bu oyunun kontrollerini bilmeyenlerin bu bölümde çok zorlanacak olması. Aslında çok basit olan bölümde neyi nasıl yapacağınız anlatılmadığı ve oyunda bir hızlı yükleme seçeneği bulunmadığı için sizi canınızdan bezdirebilir. En iyisi kendinize güvenmiyorsanız Training modunu bitirdikten sonra esas oyuna başlamanız. Bunun yanında dört kişiye kadar desteği bulunan 20 bölümlük bir multiplayer modu da mevcut.



Oyunun bana göre en keyifli özelliği tam 53 çeşit silah seçeneği sunması. Roket atar, güdümlü füze gibi klasik silahların yanında kamikaze, patlayan muz, süper koyun, fire punch (halk arasında oryuken tabir edilir), beyzbol sopası, deli dana, yaşlı kadın ve eşek gibi çok eğlendirenleri de var. Kurtçuklardan oluşan takımınızla renkli görevlere bu silahlarla atılmanın ne kadar zevkli olabileceğini siz düşünün artık.



Grafik olarak çok basit olan bu platform oyunundaki fonlar iki boyutlu, çizgi film temalı ve çok renkli. Kullanılan silahlara göre üzerinde durduğunuz fonda da hasar meydana geliyor. Bu oynanışa da doğrudan etki ediyor. Örneğin normalde öldüremeyeceğiniz bir silahla rakibinizin altına sıkabilir, bu şekilde açılan deliklerden onu suya düşürüp boğulmasını sağlayabilirsiniz. Menüler gerçekten şirin ve menü müzikleri harika, fakat biraz karışık. Oyunun bütünündeki ses ve müzikler de çok iyi, seslendirmeler ise harika denebilir. Özellikle kurtların konuşmaları için kullanılan aksanları değiştirebiliyor olmamıza bayıldım (Rus aksanı beni çok güldürüyor). Oyuna eklenmiş komik videoları ise hepinizin çok seveceğine eminim.

Bir bazuka gördüm sanki... Evet evet, gördüm...

Sonuç olarak bu oyunda size bir iki önerim var. Bir kere zamanınız dar olduğunda yürümek yerine zıplamayı tercih edin. Kullanmayı bilmediğiniz nesneleri önemsiz yerlerde deneyin, yoksa size geri dönen bir süper koyun, Coyote gibi kafanızda patlayabilir. Bir de yapay zekayı sakın hafife almayın, yüz metreden hatasız atış yapabiliyorlar. Bye&Smile...

Megaemin | megaemin@level.com.tr

Bilgi İçin ◆	www.ubisoft.com
Yapım ◆	Team 17
Dağıtım ◆	Ubi Soft
Tür ◆	Platform
Destekledikleri ◆	Dual Analog Controller, Multitap, Memory Card 1 Blok, Oyuncu sayısı 1 - 2
Artılar ◆	Seslendirme ve multiplayer özelliği
Eksiler ◆	Hızlı yükleme olmaması
Son Karar ◆	WWP gerçekten şirin, komik ve eğlenceli, fakat eski Worms oyunlarından birisine sahipseniz, bu oyunu almanız için bir sebep yok.

LEVEL NOTU %79

worldsoccer winningeleven2002

Bugüne kadar yapılmış en gerçekçi futbol oyunu karşınızda. Yanlış görmediniz, burası PS One bölümü...

Hatırı sayılır derece fanatik kitlesine sahip olan Konami' nin futbol oyunlarına bir yenisi daha eklendi. İşin enteresan tarafı, firma oyunlarını PlayStation 2' ye taşımış olmasına rağmen, geri dönüp yeni oyununu PS One için çıkarttı. Hem de eski oyunlara nazaran oldukça geliştirilmiş haliyle. Anlaşılan o ki Konami, serisine bu derece ilgi gösteren PSX sahiplerini de unutmadı.

Oyunda ilk göze çarpan nokta, EA Sports' un Resmi Lisanslı Fifa World Cup 2002' sine nazire olduğu. Konami, Dünya Kupası havasını yaratabilmek için bu sene kupaya katılan diğer takımları da oyununa eklemiş (Kosta Rika, Senegal, Ekvador gibi...) ve eski kadrolar da yenilenmiş. Bunun yanında kupanın sembolü olan Fevernova isimli futbol topunu kullanabilmek için Adidas' a kamyonla para ödenmiş. Oyun içinde sadece Adidas' ın reklam panoları var.

We Will Rock You!

Hemen çok sevinmeyin, aslında oyun sadece Japonya' da piyasaya çıktı. Ama ben bu kadar büyük bir olayı kaçırmak istemedim ve bir şekilde oyunu edinip incelemesini yazdım. Yani size bulabileceğinizi garanti edemem.

Oyunun en mükemmel yanı kesinlikle verdiği gerçekçilik hissi ve pozisyon zenginliği. Bu versiyon, iyiden iyiye PS2 versiyonuna benzetilmiş. Menüleri, oyun sonu, sekiz yerine 16 yöne hareket özelliğinin getirilmesi ve duvar pasının değişmesi buna işaret. Bunun yanında yapay zekayla



da ilgilenilmiş, daha önceki versiyonda olan sayılı açıklar da kapatılmış (kornerde pas verip gol atmak gibi) yani zaten zor olan oyun iyice kastırılmış. Oyun bu haliyle sanki zorlu bir arkadaşınızla kapışıyormuşsunuz hissini veriyor.

Grafikler fena değil denebilir, bu konuda devamlı Fifa oyunlarının gerisinde seyreden WE ve ISS serileri, sonunda WC 2002' nin çok kötü gelmesiyle birinciliğe yükseldi. Üstelik bir iki gelişme de bu alanda yapılmış. Dikkatli bakarsanız Beckham, Ronaldo veya Zidane' ın yüzlerinin çok daha net ve gerçeğine benzer olduğunu fark edeceksiniz. Oyunun tek kötü yanı formaların ve Master League' deki bayrakların gerçeği yansıtmaması.

We Are The Champions!

Sesler harika, hatta bir spiker var ki oyundan daha eğlenceli. Jon Kabira adındaki Japon spiker güldürmekten öldürüyor. Gol olduğu zaman yerine göre uzun hava çekiyor, yeri geldiğinde hindi sesi çıkartıyor. Her durumda golü unutup gülmekten geberiyorsunuz. Bazen de oyun esnasında hib hab hüb hab hoovvv diye bağırıyor, biz elimizden padleri atıyoruz. Açılış videosu bir harika; hele de müziği daha bir harika. Açılış ve kapanışdaki iki parça da Queen' e ait: "We Will Rock You" ve "We Are The Champions". Aklınızda bir futbol oyununa daha fazla uyabilecek başka parçalar var mı?

Gördüğüm bütün oyun salonlarında oynanan tek oyun olan Winning Eleven 6' yı (PS2' da Pro Evolution Soccer) ben de arkadaşlarımla sabah-

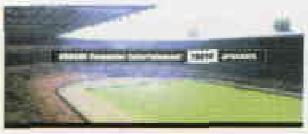




lara kadar oynuyorum. Oyunda çeşitli kupalar ve liglerin yanı sıra, Galatasaray' ın da eklendiği Master League var. Burada şampiyon olup bir üst gruba çıkmaya uğraşıyorsunuz. Bu esnada kazandığınız maç ve attığınız gol başına puanlar alıyor ve aldığınız puanlarla futbolcu transferi yapıyorsunuz. İsterseniz kendi yaptığınız futbolcuları takımınıza ekleyebiliyorsunuz. Oyuna kapıldığınız anda en az bir hafta başından kalkamayacağınızı ben garanti ederim. Şimdiden iyi eğlenceler. Bye&Smile...

Megaemin | megaemin@level.com.tr













LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin	www.konami.co.jp
Yapım	Konami
Dağıtım	Konami
Tür	Futbol
Desteklenenler	Dual Analog Controller, Multitap, Memory Card 2 - 15 Blok, Oyuncu sayısı 1-4
Artılar	Saymakla bitmez
Eksiler	Japonca olması
Son Karar	Yok yok, öyle böyle değil, siz en iyisi bu oyunu mutlaka alın.

LEVEL NOTU %93

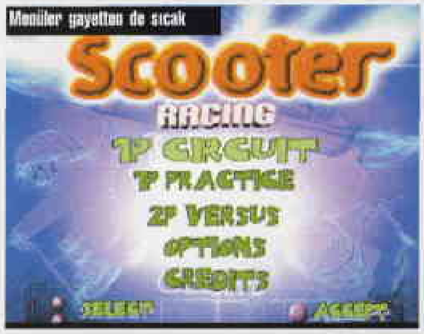
scooterracing

Odanızda kendi halinde bekleyen scooter'ların göründükleri kadar masum olduklarını mı zannediyordunuz?

Çocukluğumun en büyük hayallerinden birisi de bir scooter sahibi olabilmekti. O zamanlar scooter' ı (ya da o zamanlar adı her neyse) ancak yabancı filmlerde görebiliyordum. Öyle her gördüğünü isteyen ve de özenti bir çocuk değildim, ama tertemiz şehirlerde okullarına bu aletlerle giden veletleri gördükçe ne yalan söyleyeyim, içim giderdi. Gel zaman git zaman, unutulan scooter' lar, daha geliştirilmiş şekliyle bütün dünyada, haliyle de ülkemizde hortladı. Şimdi nereye baksam scooter var ama bizden geçti artık, moruk ladık walla (tüh). Tek harçlıkla bile alınabilecek kadar ucuz ve ulaşım için bile kullanılabilecek kadar pratik olan bu aletlerin yayılması aslında çok da şaşırtıcı değil. Pascal Nouma bile motorlu scooter ile evine gidiyordu hatırlarsanız. E akrobasi cambazları da boş durmadılar, hemen bu aletle de değişik hareketler keşfettiler. Sonuçta, şu anda PS One' ımın içinde dönen bir scooter oyunu yapıldı. Buraya kadar işler yolunda, bakalım oyun nasılmış?

Önce görüntülü televizyon...

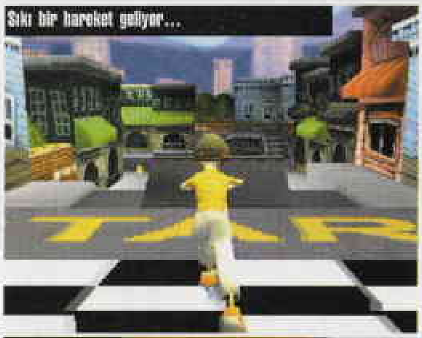
Scooter Racing, Tony Hawk' s Pro Skater gibi bir akrobasi oyunu. Özel olarak hazırlanmış bölümlerde gezerek rampalardan zıplıyor ve envai çeşit hareketleri, kafanızı yarıp gözünüzü patlatmadan yapmaya çalışıyorsunuz. Aradaki fark, bunu kaykayla değil de scooter ile yapıyor olmanız. E tabi scooterları kullananlar da zehir gibi çocuklar. Ha bir başka fark da bu oyunda bir yarış mevhumunun olması. Serbestçe takıldığınız bazı bölümler de yok değil tabi. Yarış bölümlerini rakiplerinizin önünde tamamlarsanız, bir sonraki yarışa hazırlık yapmanız için gereken puanları kazanıyorsunuz. Bu puanlarla karakterinizi hız, ivme ve kabiliyet olarak geliştirebiliyorsunuz. İşin mantıksız tarafı scooterlarınıza bir ekleme yapamıyorsunuz. Mesela titanyum direksiyon, çift teker veya jet itici felan. Walla şimdi çocuk olsam arkasına jet babında kız kaçıran felan takardım:)



Menüler gayetten de sıcak



Hey adamım, bizi seç olur mu?


Sıkı bir hareket geliyor...


Bu taksinin sahibi size birazcık kızabilir



Hareket listesi


Amman dikkat!

Oyun içerisinde seçebileceğiniz 13, birkaç tane de gizli karakter mevcut. Karakterlerin her birinin imajı, diğerlerinden oldukça farklı. Hatta sadece imajı değil, hız ve yetenekleri de farklı. Oyuncularınızı Front Runners, Eastside Lightning ve Bay City Trashers gibi üçlü takımlar arasından seçiyorsunuz. Manyak hareketlerinizi yapabileceğiniz Tokyo' dan Seattle' a kadar altı şehirlik parkurlar zinciri ve buralarda banklar, variller, arabalar, rampalar, kaldırımlar, gizli geçitler ve kestirmeler gibi güzellikler var.

Şimdi de direksiyonlu kaykay

Menüler çok cıvıl cıvıl, ama geç tepki vermesi canımı sıktı. Oyuna başlamadan önce training yapmanızı öneririm çünkü hareketleri en rahat buradan öğrenebilirsiniz. Start' a basarak karakterinize ait bütün hareketleri bulabileceğiniz bir listeye ulaşabiliyor olmanız çok güzel. Puanlarınızı yaptığınız hareketlerin güzelliği ve zorluğuna göre alıyorsunuz. Ama sürekli aynı hareketleri yapmamanız için de önlem alınmış; aynı hareketi her tekrar yaptığınızda puanı azalıyor. Oyun ilerledikçe daha yeni hareketler de açılıyor.

Bir PlayStation oyununa göre hiç de fena grafikler sunmayan bu oyunda bölümlere biraz daha özenilebilirmiş. Müzikler de vasat. Oyunun dağıtımı dünyada durduruldu (nedenini bilmiyorum), ama ülkemizde devam ediyor. Bye&Smile...

Megaemin | megaemin@level.com.tr

Bilgi İçin	www.ubisoft.com
Yapım	Crave Entertainment
Dağıtım	Ubi Soft
Tür	Spor
Desteklenenler	Dual Analog Controller, Memory Card 1 Blok, Oyuncu sayısı 1 - 2
Artılar	Türünün tek örneği :)
Eksiler	Çok köşeli grafikler, yüksek zorluk.
Son Karar	Tony Hawk gibi bir oyun dururken Scooter Racing denemeye değer mi bilmem.

LEVEL NOTU %45

strateji ustası

Warcraft III

Son zamanların en iyi strateji oyununun, ustamızdan kaçabileceğini sanmıyordunuz hermalde



"Thou shall know the game completely, to feel the whole pleasure – Lord Uther". Görüyorsunuz değil mi? Bundan taa yüzyıllar önce Warcraft evreninin güzide Paladin'i Uther baba "oyunun tüm zevkini alabilmek için, onu tamamen tanımalısınız" demiş. Bu müthiş saptama için kendisine bir kez daha saygılarımı sunuyorum. Elbette ki hepiniz Warcraft III'teki birimlerin, ırkların vs. özelliklerini, artılarını eksilerini bilmeden de oyunu bitirebilirsiniz. Belki biraz zorlanırsınız, belki oyun seviyesini kolay seçersiniz, ama sonuçta bitirirsiniz. Bu yazım daha çok bu durumun dışında kalanlara yönelik olacak. Oyunda yönettiği karakterlerle bütünleşip, özellikle de Multiplayer oyunlarında bundan yararlanmak isteyenler için hoş bir yazı olacağını düşünüyorum. Ayrıca oynadığınız oyundaki dünyanın başına neler geldiğini, oyunun temel konusu olan Burning Region'ın nasıl ortaya çıktığını, kısacası Warcraft evreninin hikayesini merak edenler de ilk sayfalardan oldukça hoşnut kalacaklar. En iyisi sadede gelelim; açıkçası bu yazı için oldukça araştırma yapmam gerekti, o yüzden hepiniz okuyun da boşa gitmesin o kadar çalışma J

Bir zamanlar Warcraft evreni ... Nereden, nereye?

Elbette her şey oyunun başında gördüğünüz gibi Thrall'ın gördüğü kabus ile başlamamıştı. Bu kabus sadece tarihin tekerrürünün bir işaretiydi, başka bir şey değil. Peki tarihte ne olmuştu, kronolojik sırayla inceleyelim. Hikayemiz Warcraft evrenine göre milattan 10000 yıl önce başlıyor...

10000: Night Elf ırkı doğdu ve Kalimdor'un kalbinde müthiş büyük bir topluluk oluşturdular. Temel büyü dallarıyla uğraşmaya başladılar ve istemeyerek de olsa bu büyülerin Azeroth dünyasında başıboş şekilde yayılmasına izin verdiler. Bu başıboş büyülerin yarattığı enerjilere çekilen şeytani Burning Legion, Azeroth dünyasında doğuştan bulunan bu büyü gücünü emmek için devasa bir istila başlattı. Şeytanları yenebilecek kadar güçlü olmayan Night Elf'ler, onları dünyadan püskürtebilmek için kadim Dragon'lar ile ittifak kurmak zorunda kaldılar. Bu iki grubun savaşı resmen bir mahşere yol açtı ve dev Kalimdor kıtası parçalara ayrılarak ve denizin derinliklerine gömüldü. Night Elf'ler Legion'ın tekrar dönebileceği endişesiyle bir daha büyü kullanmamaya yemin ettiler.

6000: Çok kıymetli gördükleri büyülerini kullanmak isteyen bir grup Night Elf, Kalimdor'dan sürüldü. Afetin ardından ortaya çıkan doğru topraklarına yolculuk eden bu grup Quel'Thalas ismindeki krallıklarını kurdular ve kendilerine High Elf ismini verdiler. Bu krallık sürekli olarak yerel Troll savaşçılar tarafından sıkıştırıldı.

2900: Arathor'un İnsan İmparatorluğu, Lordaeron'da kuruldu.

2700: Troll'lerin kuşatmalarına ve sıkıştırmalarına daha fazla dayanamayacağını anlayan High Elf'ler Arathor'un İnsan'larından yardım istediler ve bu yardım karşılığında da İnsan'lara büyü öğretmeyi kabul ettiler. Birleşik Elf ve İnsan ordusu, Troll'erin çok büyük bir kısmını Lordaeron'dan sildi.

2600: İnsan'ların büyüyü pervasızca kullanmaları, Burning Legion ajanlarının dünyaya giden yolu bir kez daha bulmalarına yol açtı. Order of Tirisfal kuruldu ve Tirisful'un gardiyanları, halkın haberi olmaksızın Legion'un ajanlarına karşı gizli bir savaşa girdiler.

1200: İç karışıklıklar ve genişleme baskıları yüzünden Arathor'un İnsan İmparatorluğu yedi ayrı parçaya bölündü.

45: Gardiyan Aegwynn, Burning Legion Lordu Sargeras'ı bire bir savaşta mağlup etti. Sargeras'ın sadist ruhu, Aegwynn'in doğmamış çocuğuna geçmeyi başardı.

40: Burning Region Azeroth'tan uzaklaştırılmış olmasına rağmen, Draenor'daki Orc klanlarını kışkırtmaya başladı. Bir zamanların soylu, şaman Orc klanları birleştiler ve acımasız Shadow Council liderliği altında yağmacı Horde'u (sürü) oluşturdular.

37: Son Gardiyan olması kaderinde olan Medivh, Aegwynn'in oğlu dünyaya geldi.

1: Sargeras'ın ruhu tarafından delirtilen Medivh, Karanlık Geçidi açtı ve Orc Sürüsü Azeroth'u işgale başladı.

5: Medivh en iyi arkadaşı Lord Lothar ve öğrencisi Khadgar tarafından öldürüldü. Beş yıl boyunca süren işgallerden sonra Orc Sürüsü Azeroth ve Khaz Modan milletlerini ele geçirdi ve operasyonlar

merkezi olarak Blackrock Spire'a yerleşti. Lord Lothar mültecilerden oluşan bir grupla Lordaeron'un kuzey kısmına doğru yola çıktı. Oraya ulaştığında yedi insan milletinin liderlerini, Sürü'ye karşı savaşmaya ikna etti. Arathorian İmparatorluğu'nun ayrık milletleri, Lordaeron İttifakı adı altında birleştiler.

6: Sürü'nün savaş lideri Orgrim Doomhammer, ordusunu Lordaeron'un kıyılarını işgale gönderdi. Durdurulamayan bu ordu Lordaeron'un kalbine kadar ulaştı ve High Elf'lerin kadim krallığı Quel'Thalas'ı yok etti. İttifak kuvvetleri orduyu geri çekilmeye zorlamayı başardı ancak Blackrock Spire kuşatması sırasında Lord Lothar öldürüldü. Liderlerinin ölümü üzerine deliye dönen İttifak orduları Blackrock Spire'ı yerle bir ettiler ve Sürü'yü Karanlık Geçide kadar sürmeyi başardılar. Karanlık Geçit yok edildi ve Sürü mağlup oldu.

7: Hain Orc'lar tekrar toplanmaya başladıklar ve İttifak'ın iç kamplarına sızdılar.

8: Yaşlı Orc Şamanı Ner'zhul, Draenor'da kalan son klanları toparladı ve Karanlık Geçidi bir kez daha açtı. Klanlarına Azeroth'ta bulunan ve Draenor'da birden çok geçit açmasını sağlayacak kadim kalıntıları bulma görevi verdi. İttifak başını büyücü Khadgar'ın çektiği ordularını Karanlık Geçite gönderdi ve iki ordu aylarca Draenor topraklarında çarpıştılar. Ancak bu kalıntıların çalınmasını önleyemedi ve kalıntılar sayesinde Ner'zhul Draenor'da birçok geçit açtı. Geçitlerin enerjileri beklenmedik şekilde çarpıştı ve diğer dünyanın hammaddesi zarar görmeye başladı. İttifak kahramanları bu enerjinin tüm Azeroth'a kaymasını önlemek için Karanlık Geçidi tekrar yok ettiler. Draenor tekrar parçalanmaya başladı.

22: Bir İnsan kölesi ve gladyatör olarak yetiştirilen genç Orc Thrall esaretten kaçmayı başardı ve çalınmış mirasını aramaya koyuldu. Yolculuğu sırasında birkaç Orc klanını birleştirmeyi başardı ve onları İttifak Bölge Muhafızlarına karşı isyana teşvik etti.

23: Yeni bir Sürü faciası yaşama tehdidi altındaki İttifak milletleri tartışmaya başladıklar. İnsan liderleri arasındaki tansiyon yükseldi. Thrall, Sürü'nün yeni savaş lideri oldu ve halkına unutulmuş şaman kültürünü tekrar öğretmeye başladı. Yeniden canlanan Sürü, Legion'un şeytani düşüncülerinden kurtulmaya başlamıştı.

Bir anda İttifak milletleri arasında büyük kavgalar başlamıştı, çünkü görünmeyen düşman tekrar yaklaşıyordu. Burning Legion geri dönmüştü.

Humans

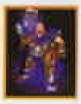
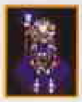


Her ne kadar ırkımızın ismi İnsanlar olsa da, bu grubun içinde Elfler ve Cüceler de bulunuyor. Yani diğer bir deyişle İnsanımsı'lar da diyebiliriz bu gruba. Oyunda sahip olacağınız en oturaklı ordulardan birisine sahip olan bu ırk hem yerde, hem de havada kuvvetli birimlere sahip.



Kahramanları:

Paladin, Archmage, Mountain King

Avantajları:

• İstediğiniz zaman tüm işçilerinizi askere çevirmeniz mümkün. Bunun için Town Hall'da bulunan "Call to Arms" simgesine basmanız yeterli. Üssünüzde çalışmakta olan tüm Peasant'lar Town Hall'a gidecek ve asker giysilerini kuşanıp savaşta size yardımcı olacaklardır. Bu durumu yine Town Hall'daki "Back to Work" düğmesine basarak bitirebilirsiniz.

• Yine İnsan ırkına has özelliklerden bir tanesi inşaatları birkaç işçinin birden yardımlaşarak yapabilmesi. Bir bina yapım halindeyken diğer Peasant'ları seçip, inşaata sağ tıklayarak yapımı hızlandırabilirsiniz.

• Lumber Mill binasında yapabileceğiniz güncellemeler sayesinde odun üretimini arttırmanız mümkün.

• Yine Lumber Mill'deki "Improved Masonry" geliştirmesi sayesinde binalarınızın çok daha dayanıklı olmasını sağlayabilir ve düşmanlara daha uzun süre direnebilirsiniz.

• İnsan ırkının kahramanlarından Paladin'ler ölen askerleri diriltebilme gücüne sahiptirler. Bu işi yapan Resurrection büyüsü, savaş alanında cesetleri bulunan askerlerden 6 taneye kadarını tamamen sağlıklı olarak diriltir. Eğer ceset sayısı 6'dan fazlaysa, en güçlü olan birimler diriltilirler.

Temel Bilgiler

• İnsanlar bölümlere 5 Peasant ile başlarlar. Normal olarak bunların en az üçünü altın toplamakla görevlendirmeniz gerekir, aksi halde ilk etapta gerekli olan binaları yapacak para bulamazsınız.

• Lumber Mill'deki Masonry geliştirmesi yalnızca binaları değil, Tower'ları da oldukça kuvvetlendirir. Cannon Tower seviyesine kadar geliştirdiğiniz bir Tower'ın dayanıklı olması demek, o yönden gelen düşmanların üssünüze girmeden çok büyük kayıplara uğraması demektir.

• Genel olarak üslerinizin etrafında en az iki tane yol bulunacaktır. Düşmanın bunlardan hangisi kullanarak size saldıracağını bilemeyeceğinden, ana birimlerinizi düşmanın geldiği yöne götürene kadar onları oyalamak isteyeceksiniz. Girişlerin her iki yanına yerleştirilmiş 1 veya 2 Tower sayesinde (geliştirilmiş olmak kaydıyla, yoksa saldıramazlar) bunu sağlayabilirsiniz.

• Ordunuzun içinde en az bir tane Priest bulundurmanız yararınıza olacaktır. Bu sayede Paladin'in Holy Light(?) kullanamadığı durumlarda, yaralanmış birimleriniz yavaş yavaş iyileşecektir.

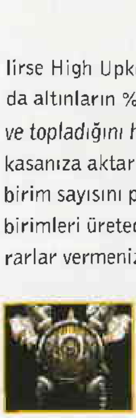
Holy Light: Paladin'in en güçlü büyülerinden Holy Light sayesinde organik olmaları şartıyla kendiniz dışında tüm birimlerinizi iyileştirebilir ve Undead birimlerine zarar verebilirsiniz. Bu büyü 3. seviyedeyken 600 HP iyileştirme ve 300 HP zarar verme gücüne sahiptir.

• Eğer bir saldırı anında üssünüzde yeterli sayıda askeri birim yoksa ve keşfe çıkardığınız ana grubunuz da pek yakında değilse, mutlaka Call to Arms simgesini kullanın. Ama askere aldığınız işçilerin üsten pek fazla uzaklaşmalarına izin vermeyin. Bırakın uzaklaşanları diğer gruplarınız halletsin.

• Knight birimlerini üretmeye başladığınızda, Footmen birimini üretmenize pek gerek yoktur. Boşu boşuna birim fazlası yüzünden Upkeep(?) sorunu yaratmamaya çalışın.

Upkeep: Savaş alanındaki askeri birimlerinizin elbette bir maliyeti olmaktadır. Bu maliyet birimlerin ihtiyaç duyduğu yemek miktarına göre belirlenir. Eğer askerleriniz 0-40 arası yemeğe gerek duyuyorlarsa bu No Upkeep durumudur. Bu durumda topladığınız altınların tamamı kasanıza aktarılır. Eğer gerek duyulan yemek 41-70 arasındaysa Low Upkeep durumuna geçilir. Bu durumda topladığınız altınların %30'u masraflara aktarılır. Eğer yemek ihtiyacı 71-90 arasına yükse-

lirse High Upkeep durumu olur. Bundan da altınların %60'ı masraflara aktarılır *ve topladığını her 10 altının yalnızca 4'ü* kasanıza aktarılır. Bu yüzden ürettiğiniz birim sayısını pek abartmamanız ve hangi birimleri üreteceğinize dair mantıklı kararlar vermeniz gerekir.

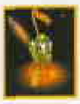
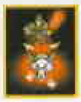
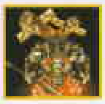


Orcs

Orc ordusu üstün kuvvetleri ile tanınır. Özellikle de kara birimleri, ordular arasındaki en güçlü birimlerdir (Grunt ve Tauren başta olmak üzere). Gücünü bu birimlerden aldığı için de, büyücüleri de büyülerini bu birimlerin daha kuvvetli olmaları için kullanır.



Kahramanları:
Blade Master, Farseer,Tauren Chieftain

Avantajları:

• Orc'ların inşa ettiği binaları dikenlerle kaplamanız ve bu sayede bu binalara saldıran düşman birimlerini zarar görmesini sağlamanız mümkündür. Bu geliştirmeyi War Mill binasında "Spiked Barricades" adıyla yapabilirsiniz.

• Orc'ların en karlı özelliklerinden biri de saldırdıkları düşman binalarından altın ve odun yağmalayabilmeleridir. "Pillage" yeteneği öğrenildikten sonra binalara saldıran Peon, Grunt ve Raider birimleri, her vuruşlarında belli miktar altın ve odun araklarlar.

• Orc'ların temel binalarından olan Orc Burrow'un içine Peon yerleştirdiğiniz zaman, hava ve kara saldırılarına karşı bu binaları içeriden koruyacaklardır.

Temel Bilgiler

• Orc'ların en büyük avantajlarından olan "Spiked Barricades" geliştirmesini, eğer düşman sürekli olarak menzilli birimler kullanıyorsa, yapmanıza gerek olmayabilir. Ancak eğer tersi bir durum söz konusuysa son seviyeye kadar yapacağınız bu geliştirme sayesinde binalarınıza saldıran *çoğu birimin ölmesini bile sağlayabilirsiniz.*

• Orc Burrow'lara güvenip de Watch Tower inşa etmemek çok büyük bir hatadır. Burrow'ların temel amacı saldırılara ilk tepkiyi verip düşmanı yavaşlatmak ve asıl savunma birimlerine zaman kazandırmaktır. Bunun dışında üssü tamamen korumak gibi bir yetenekleri yoktur. Burrow'ların 2 olan zırhına karşı, Tower'lar 3 zırha sahiptirler ve Burrow'ların aksine iş görmek için Peon'lara gerek duymazlar. Bu iki binayı kullanarak oluşturulabilecek en mükemmel savunma mekanizması üsse giren yolun ortasına dikilmiş ve son dereceye kadar geliştirilmiş bir Watch Tower ve onu tamamen çevreleyen Burrow'lardır. O yönden gelen bir düşman saldırısı sırasında "Battle Stations" komutuyla doldurduğunuz Burrow'ları geçmeye çalışan düşmanlar, Tower tarafından büyük ölçüde bozguna uğratılacaktır.

Battle Stations: Burrow binalarındaki "Battle Stations" düğmesine bastığınızda etraftaki Peon'lar savunma yapmak üzere Burrow'un içine gireceklerdir. Eğer birden fazla Burrow'u doldurmak isterseniz Shift tuşunu (veya grup seçme dikdörtgenini) kullanarak istediğiniz Burrow'ları seçin ve bu düğmeye basın. Aynı işlemi tekrarlayarak Peon'ların görevlerine geri dönmelerini sağlayabilirsiniz.

• Düşman birimlerini ve kahramanlarını yavaşlatıp, saldırılarınızın daha etkili olmasını sağlamak için Shaman'ların Purge büyülerini kullanın.

• Shaman'ların Adept ve Master eğitimlerini tamamladıktan sonra Bloodlust büyüsünü öğrenmelerini sağlayabilirsiniz. Bu büyü sayesinde birimlerinizin saldırı sıklığı %40, hareket hızları ise %25 artar.

• Tauren sahip olduğunu en güçlü kara birimidir. Özellikle karşı taraf Knight gibi gelişmiş birimlerle üzerinize saldırıyorsa, savunmayı bu birimlerle yapmanız çok uygundur.

• Beastiary'de üretebileceğiniz Kodo Beast birimleri, etraflarında bulunan Orc'ları verdikleri zararı arttıran bir auraya sahiptirler. War Drums geliştirmesi yaparak bu auraların gücünü oldukça arttırabilirsiniz.

• Eğer üzerinize hava birimleri saldırıyorsa, savunma yapabilecek çok fazla biriminiz olmadığını fark edeceksiniz. Bu durumda savunma için kullanabileceğiniz en akıllıca tercih Raider birimleri olacaktır. Ayrıca bu birimlerin Pillage yeteneğini kullanarak üssünüz için gerekli kaynakları düşmandan temin edebilirsiniz. Raider'lar düşman binalarının içine sızıp, *içeriden saldırıda bulundukları için binaları çok kısa süre içinde yerle bir edebilirler.*

• Eğer Night Elf'lerin Wind Walk kullanarak görünmez olan Blademaster gibi birimleri ile başınız dertteyse hemen bir Witch Doctor üretin ve üssünüzün önemli yerlerine Sentry Ward yerleştirin. Yaklaşık 10 dakika boyunca aktif olan bu Ward'lar sayesinde size yaklaşan görünmez düşmanların farkına varabileceksiniz.



Undead

Undead ordusu hem zorlu yer birimlerine, hem de çok kuvvetli hava birimlerine sahiptir. Özellikle büyücüleri ölen düşmanların cesetlerini diriltererek yaşayan ölü ordusu kurmak üzerine ihtisas yapmışlardır diyebiliriz. Bu yüzden Undead ordusu sayıca diğer tüm ırkların ordularından çok daha büyük hale gelir.



Kahramanları:
Death Knight, Dread Lord, Lich





Avantajları:

• Undead'lerin en büyük avantajı bina yapımları sırasında ortaya çıkar. Undead'ler binalarını diğer ırklar gibi inşa etmezler, bunun yerine bina yapmakla görevlendiren Acolyte binayı 'çağırıcı' bir büyü yapmaya başlar ve gerekli büyüyü yaptıktan sonra bina varlık kazanırken başka işlerle meşgul olabilir. Ayrıca binalar aynı çağrıldıkları gibi geri de gönderilebilirler ve bu işlem sırasında bina için harcanan kaynakların bir kısmı geri kazanılır.

• Undead birimlerinin kaynak olarak ölüleri kullanabildiğini daha önce söylemiştim. Bunlardan Necromancer ölüleri

ayağa kaldırarak Skeleton Warrior birimleri yaratırken, Ghoul birimi sağlığını arttırmak için ölüleri yer :) Human ırkının ölüleri diriltebilmesi için cesedin savaş alanında bulunması gerekirken, Undead ırkı bu cesetleri Meat Wagon birimlerine yükleyebilir ve gerektiği zaman kullanmak üzere yanında taşıyabilir.

• Undead ırkının savunma binaları olan Halls of the Dead ve Black Citadel, ırklar arasında en müthiş savunmayı yapan yapılardır.

Temel Bilgiler

• Undead ırkının kaynak toplaması da diğer ırklardan büyük farklılıklar gösterir. Bu ırkta altın ve odun toplamak için çalışan birimler farklıdır: Acolyte birimi altın toplarken, Ghoul birimi odun sağlar. Acolyte'lerin altın toplayabilmesi için ilk olarak bir altın madeni bulup onun üzerine Haunted Gold Mine çağırması gerekir. Bundan sonra beş taneye kadar Acolyte madenin etrafında toplanırlar ve zaman kaybı olmadan altınları hazinenize eklenmeye başlar. Ghoul'lar ise ne yazık ki odun toplama işini klasik biçimde yapmak zorundadırlar, yani topladıkları odunları Necropolis veya Graveyard'a götürürler.

• Özellikle Multiplayer oyunlarında pek tecrübeli olmayan oyunculara karşı oynarken hemen bir Shade üretip onu rakibin üssüne gönderin. Böylece rakibin yaptığı her hareketten haberiniz olacaktır. Hoş bu yazıyı okuduktan sonra bu numarayı yiyecek oyuncu sayısı biraz azalacaktır ama olsun :)

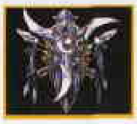
• Undead binaları iki istisna hariç normal yerlere kurulamazlar. Bir Undead binasını yapmanız için toprağın Blight isminde bir maddeyle kaplı olması gerekir. Yaptığını her bina Blight'ın menzilini arttıracak ve daha çok bina yapmanıza izin verecektir. Blight dışına yapılabilen iki istisna bina Necropolis ve Haunted Gold Mine'dır.

Blight: Blight'ın en iyi yanlarından biri üzerine durmakta (veya uçmakta) olan Undead birimlerinin yavaş yavaş sağlıklarını geri kazandırmasıdır.

• Yine diğer ırkların aksine, Undead'ler ile haritada bulduğunuz diğer altın madenlerini de hiç uğraşmadan emmeye başlayabilirsiniz. Yakın bir yere Necropolis yapmanıza gerek olmadığından tek yapmanız gereken bir kaç Acolyte gönderip Haunted Gold Mine çağırmak ve altınların kasanıza akmasını sağlamaktır.

• Graveyard yapıları sayesinde ceset üretebilir ve bunları ister sonradan kullanmak üzere Meat Wagon'lara yükleyebilir, ister Necromancer'larınız ile Skeleton yaratabilirsiniz. Yan yana yerleştirdiğiniz birkaç Graveyard ve etraflarında bekleteceğiniz bir iki Necromancer ile sürekli bir birim kaynağı oluşturmanız mümkün.

• Meat Wagon'ları potansiyel bir ordu olarak yanınızda taşıyın. Öncelikle Graveyard'da üretilen cesetlerle vagonları doldurun, sonra da savaşa giderken yanına bir Necromancer ekleyip ilerletin. Sıcak çatışma anında vagonu boşaltın ve cesetlerden Skeleton Warrior oluşturmaya başlayın. Böylece göründüğünden daha kalabalık bir ordu ile saldırı yapmış olacaksınız.



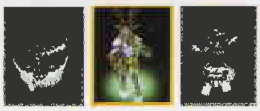
Night Elves

Night Elf'ler özellikle hareketli yapıları, menzilli saldırılardan ustalaşmış birimleri ve büyücülükleri ile tanınırlar. Diğer ırklar gibi saf kuvvete sahip olmayan bu ırk, yay ve büyü sayesinde bu açığı kapatırlar.



Kahramanları:

Demon Hunter, Keeper of the Grove, Priestess of the Moon



Avantajları:

• Night Elf'lerin birçok yapıları hareket edebilen ağaçlardan oluşur: Tree of Life, Tree of Eternity, Tree of Ages, Ancient of War, Ancient of Wind, Ancient of Lore ve Ancient Protector. Bu yapılara genel olarak Ancient ismi verilir.

Ancient: Ancient'larla kullanabileceğiniz bir çok komut vardır. "Uproot" komutunu kullandığınızda ağaç köklerini yukarı doğru çeker ve yavaş da olsa verilen hedefe doğru hareket etmeye başlar. "Eat Tree" komutu ile seçtiğiniz ağacı yiyen Ancient sağlığının bir kısmını geri kazanabilir. Tree of Eternity'de araştıracağınız "Nature's Blessing" ile Ancient'ların hareket hızlarını ve zırhlarını arttırabilirsiniz.

• Night Elf ırkının dişi üyeleri Shadowmeld yeteneğine sahiptirler. Archer, Huntress ve Priestess of the Moon birimlerinin kullanabildiği bu yetenek sayesinde hareket etmedikleri ve saldırıda bulunmadıkları sürece görünmez olarak kalabilirler. "Hide" düğmesini kullandığınızda bu birimler yanlarına düşman gelse bile karşılık vermek üzere saldırmayacaklar ve görünmezliklerini koruyacaklardır. Bu yeteneğin tek handikabı yalnızca akşamları kullanabilmenizdir.

• Hunter's Hall yapısında öğrenebileceğiniz Ultravision sayesinde geceleri de aynen gündüz olduğu gibi net görebilirsiniz.

• Moon Well yapıları yakınlarında bulunan Night Elf birimlerini yavaş da olsa iyileştirirler. Bu işlem için harcanan mana geceleri yine yavaş biçimde geri kazanılır.

Temel Bilgiler

• Night Elf ırkı altın toplamak için öncelikle Entangle Gold Mine komutunu kullanarak Tree of Life ile madeni sarmalamalıdır. Sarmalama işleminden sonra Wisp'ler altın toplamaya başlayabilirler. Wisp'ler topladıkları altınları Tree of Life'a götürmek zorunda değildirler, altın doğrudan kasaya aktarılır. Odun konusunda da bu avantaj geçerlidir. Wisp'ler ağacı incitmemeye çalışarak ufak parçalar halinde odunlar toplarlar ve bu da doğrudan kaynaklara aktarılır.

• Düşman birimleri üssünüzün içine dalmayı başarırlarsa hemen Ancient yapılarınızı ayaklandırın ve üssün savunmasına yardımcı olmalarını sağlayın. Ancient yapıları da oldukça yeterli saldırı gücüne sahiptirler ve düşmanı beklemediği anda bozguna uğratabilirler. Zarar gören Ancient olursa Eat Tree komutuyla sağlığını arttırabilirsiniz.

• Ordunuzun yanında mutlaka bir iki tane de Ballistae taşıyın. Bu birimler bina saldırılarında çok etkilidirler ve özellikle yanlarında onları tamir edebilecek Wisp'lerle birlikte kullanıldıklarında düşmana zor anlar yaşatabilirler. Ballistae'lerin daha da güçlü olmaları için Impaling Bolts araştırmasını yapmayı unutmayın.

• Eğer bir altın madenine giden yol ağaçlarla kaplıysa Ancient'ların Eat Tree komutunu kullanarak yolunuzda ağaçları temizleyebilirsiniz. Bunun dışında Ballistae de size ağaçları yok etmekte yardımcı olacaktır.

• Bu kadar çok bahsettiğim Eat Tree komutunu bir ormanı temizlemek için kullanacaksınız sürekli olarak Ancient'ınıza yiyeceği ağaçları göstererek zaman kaybetmenize gerek yoktur. Yenilecek ağaç-

ları sıraya koyabilirsiniz. Öncelikle ayaklanmış bir Ancient'ı seçin. Shift tuşuna basılı tutarken Eat Tree komutunun klavye karşılığı olan E tuşuna basın ve temizlemek istediğiniz yoldaki ağaçlara teker teker tıklayın. Böylece Ancient sıradaki tüm ağaçları yiyene kadar komutu uygulayacak ve siz de başka şeylerle uğraşabileceksiniz.

• Fırsatını bulduğunuz anda Nature's Blessing geliştirmesini araştırın. Böylece çoğu yapınızın zırhı 7, Ancient Protector'ın da 4 olacaktır.

• Night Elf orduları oluştururken güzel kombinasyonlar oluşturabilirsiniz. Örneğin aynı ordu içinde yapılara saldıracak iki Ballistae, düşman birimlerini yavaşlatmak ve büyülerden korumak için iki tane Dryad, bir veya iki tane Druid, geri kalanları da Archer ve Huntress olarak seçerseniz her işe yarayan kuvvetli bir ordunuz olacaktır.

Kahramanların Taşıyabildikleri Eşyalar

Oyunda kahramanların taşıyabildikleri üç cins eşya bulunuyor. Bunlardan ilki tek kullanımlık eşyalar. Bu cins eşyaları kullandığınızda envanterinizden silinirler. Bunlara örnek olarak çeşitli yaratık çağırma parşömenlerini ve sağlık iksirlerini verebiliriz. Bu eşyaları kullanmak için bir hedef göstermenize gerek yoktur çünkü yalnızca kullanan kahramana etki ederler. İkinci eşya türü şarjlı eşyalardır. Bu eşyaları yok olmadan önce şarjlarına bağlı olarak birkaç kere kullanmanız mümkündür. Eşyanın sahip olduğu şarj sayısı envanterdeki resminin sağ alt köşesinde gösterilir. Bu tür eşyaları tekrar şarj etmeniz mümkün değildir. Üçüncü cins ise bizim için en önemli olan ve bu sayfada neredeyse hepsini tanıyacağınız sürekli eşyalardır. Bunlar üzerinizde taşıdığınız sürece kahramanınıza çeşitli güçler kazandırırlar ve kullanmak için bir hedef belirlemenize gerek yoktur. Bu eşyalardan kurtulmak için onları yere bırakmanız gerekir.

Genel Bilgiler ve İşinize Yarayacak Diğer Şeyler

Nedir bu genel bilgiler? Örneğin Görünmezlik avantajından en iyi şekilde yararlanmak için yapabilecekleriniz, binalarınızı çok daha iyi korumanın ve düşman birimlerinin binalarını daha kolay yıkmanın yolları, kuleler, hava birimleri ile yer birimleri arasındaki stratejik farklar... Kısaca toparlarsak bu yazının sonuna geldiğinizde kafanızda oyundaki öğeler hakkında pek fazla soru işareti kalmayacak :)

Eşya	Etkisi
Alleria's Flute of Accuracy	Yakındaki menzilli birimlerin verdiği zararı %10 arttırır.
Ancient Figurine	Kahramanın Intelligence değerini 1 arttırır.
Ancient Janggo of Endurance	Kahramanın ve yakındaki birimlerin saldırı hızını %5, hareket hızını %10 arttırır.
Belt of Giant Strength +6	Kahramanın Strength değerini 6 arttırır.
Boots of Elvenkind +6	Kahramanın Agility değerini 6 arttırır.
Boots of Speed	Kahramanın hareket hızını arttırır.
Bracer of Agility	Kahramanın Agility değerini 1 arttırır.
Circlet of Nobility	Kahramanın Strength, Agility ve Intelligence değerlerini 2 arttırır.
Claws of Attack +3	Kahramanın saldırıda verdiği zararı 3 arttırır.
Claws of Attack +6	Kahramanın saldırıda verdiği zararı 6 arttırır.
Claws of Attack +9	Kahramanın saldırıda verdiği zararı 9 arttırır.
Claws of Attack +12	Kahramanın saldırıda verdiği zararı 12 arttırır.
Claws of Attack +15	Kahramanın saldırıda verdiği zararı 15 arttırır.
Cloak of Flames	Kahramanı, etrafındaki düşmanlara saniyede 10 zarar veren alevlerle kaplar.
Cloak of Shadows	Kahramanın geceleri görünmez olmasını sağlar. Kahraman hareket eder veya saldırırsa görünmezlik etkisi kaybolur.
Crown of Kings +5	Kahramanın Strength, Agility ve Intelligence değerlerini 5 arttırır.
Druid Pouch	Kahramanın Intelligence değerini 1 arttırır.
Gauntlets of Ogre Strength +3	Kahramanın Strength değerini 3 arttırır.
Gem of True Seeing	Kahramanın görüş alanı içindeki görünmez birimleri fark etmesini sağlar.
Gloves of Haste	Kahramanın saldırı hızını %15 arttırır.
Goblin Night Scope	Kahramanın geceleri görüş menzilini arttırır.
Helm of Valor	Kahramanın Strength ve Agility değerlerini 4 arttırır.
Hood of Cunning	Kahramanın Agility ve Intelligence değerlerini 4 arttırır.
Ironwood Branch	Kahramanın Strength değerini 1 arttırır.
Khadgar's Pipe of Insight	Kahramana ve yakındaki birimlere saniyede 1 mana kazanma bonusu sağlar.
Legion Doom-Horn	Kahramanın ve yakındaki birimlerin sağlık kazanma ve hareket hızlarını arttırır.
Lion's Ring	Kahramanın Agility değerini 1 arttırır.
The Lion Horn of Stormwind	Kahramana ve yakındaki birimlere 1 zırh bonusu verir.
Mantle of Intelligence +3	Kahramanın Intelligence değerini 3 arttırır.
Mask of Death	Kahramana yakın dövüşlerde verdiği zararın %50'sini sağlık olarak geri kazandırır.
Medallion of Courage	Kahramanın Strength ve Intelligence değerlerini 4 arttırır.
Necklace of Spell Immunity	Kahramanın büyülerden etkilenmemesini sağlar.
Orb of Fire	Kahramanın verdiği zarara 6-12 alev zararı ekler.
Orb of Frost	Kahramanın verdiği zarara 6-12 soğuk zararı ekleyerek düşmanın hareket ve saldırı hızını azaltır.
Orb of Lightning	Kahramanın verdiği zarara 6-12 elektrik zararı eklerken her saldırıda Purge büyüsü yapar.
Pendant of Energy	Kahramanın mana kapasitesini 150 arttırır.
Pendant of Mana	Kahramanın mana kapasitesini 300 arttırır.
Periapt of Health	Kahramanın sağlık puanını 300 arttırır.
Periapt of Vitality	Kahramanın sağlık puanını 100 arttırır.
Ring of Protection +1	Kahramanın zırhını 1 arttırır.
Ring of Protection +2	Kahramanın zırhını 2 arttırır.

Ring of Protection +3	Kahramanın zırhını 3 arttırır.
Ring of Protection +4	Kahramanın zırhını 4 arttırır.
Ring of Protection +5	Kahramanın zırhını 5 arttırır.
Ring of Regeneration	Kahramanın sağlığını geri kazanma hızını arttırır.
Ring of Superiority	Kahramanın Strength, Agility ve Intelligence değerlerini 1 arttırır.
Robe of the Magi +6	Kahramanın Intelligence değerini 6 arttırır.
Scourge Bone Chimes	Kahramanın ve yakındaki birimlerin verdikleri zararın %15'ini sağlık olarak geri kazanmalarını sağlar.
Skull Shield	Kahramanın Strength değerini 1 arttırır.
Slippers of Agility +3	Kahramanın Agility değerini 3 arttırır.
Sobi Mask	Kahramanın mana geri kazanım hızını arttırır.
Spider Ring	Kahramanın Agility değerini 1 arttırır.
Talisman of Evasion	Kahramana yapılan saldırıların %8'inin boşa gitmesini sağlar.
Totem of Might	Kahramanın Strength değerini 1 arttırır.
Voodoo Doll	Kahramanın Intelligence değerini 1 arttırır.
Warsong Battle Drums	Yakındaki birimlerin saldırı zararlarını 1 arttırır.

Görünmezlik

Warcraft serisiyle daha önceden tanışmış olanlar bilirler. Warcraft II'de de görünmezlikle ilgili stratejiler kullanıyorduk ama o oyunda görünmez birimleri tespit etme olanağı yoktu. Bu sefer hem saldıranın, hem de savunanın elinde çeşitli kozlar bulunuyor.

• Görünmezlik hakkında bilmeniz gereken en önemli şey, görünmez haldeyken kesinlikle saldırı yapamayacağınızdır. Böyle bir şeye kalkıştığınız anda görünür duruma geçersiniz.

• Kahramanlar için görünmezlik sağlayan Invisibility iksirlerini, Goblin Mercant'lardan satın alabilirsiniz. Bunun dışında kahramanınıza Shadowmeld yeteneği kazandıracak eşya da bulmanız mümkün.

• İnsan ırkındaki Sorceress birimi, Invisibility büyüsü sayesinde istediği bir birimi görünmez hale geçirebilir. Bu yüzden İnsan ırkı görünmezlik olayının lideri olarak bilinir.

• Orc'larda görünmezlik kullanabilecek tek birim bir kahraman olan Blademaster'dır. Blademaster'ın Wind Walk yeteneği sayesinde gizli saldırılardan bulunmasını veya casusluk yapmasını sağlayabilirsiniz.

• Undead ırkının görünmezlik kullanıcısı Shades birimidir. Bu birimi üretebilmek için teknolojinizi en üst seviyeye kadar çıkarmanız gerektiğinden yapması biraz zaman alabilir. Shade'in tek görevi yerleştirildikleri bölgede görünmez bir şekilde istihbarat yapmaktır, saldırıları yoktur.

• Night Elf ırkının Shadowmeld yeteneği sayesinde Archer, Huntress ve Priestess of the Moon birimleri hareket etmedikleri sürece geceleri görünmez olurlar.

• Görmediğiniz birimlere saldırabileceğinizi unutmayın. Eğer henüz görünmez birimleri tespit etme yolları bilmiyor veya kullanamıyor, ama etrafta görünmez birimler olduğundan kuşkulanıyorsanız Starfall, Earthquake, Blizzard gibi alan etkili büyüler kullanın. Büyünün etki alanı içindeki görünmez birimler de zarar görecektir. Ayrıca yerinden kesin eminseniz Catapult veya Ballistae birimlerinin 'Ground Attack' özelliği ile de bunları vurmanız mümkündür.

• Peki ya görünmezleri nasıl göreceksiniz? Kahramanların taşıyabildiği ve Goblin Merchant'ta satın alabildiğiniz Gem of True Seeing bunun en kolay yoludur. Ama çok değerli envanterinizin bir slotunu işgal edeceğinden hoşunuza gitmeyebilir.

• İnsan ırkının birimlerinden Gyrocopter ve Mortar Team saklananları ortaya çıkarabilir. Ayrıca Arcane Sanctum'da yapacağınız Magical Sentinel geliştirmesi ile kulelerin de görünmezlik tespiti yapmasını sağlayabilirsiniz.

• Orc birimlerinden Farseer (Far Sight) ve Witch Doctor (Sentry Ward), Undead birimi Shades ve Night Elf birimlerinden Huntress (Sentinel) ile Priestess of the Moon (Scout) görünmezlik tespiti yeteneğine sahip olanlardır.

Kuşatma

Warcraft III'te birçok bölümü bitirebilmeniz için rakip üssünü ele geçirmeniz ve elbette bu sırada kendinizinkini korumanız gerekecektir. Oyundaki binalar oldukça dayanıklı olduğundan, yanlış bir strateji kullanırsanız ummadığınız sonuçlarla karşılaşabilirsiniz. Bu yüzden özellikle kuşatmalarda etkili birimleri bilmek, büyük önem taşır.

• Her ırkın kuşatmalar için özel tasarlanmış birimleri vardır. Bu birimler binalara saldırdıklarında mümkün olan en yüksek zararı verirler. Ancak bu birimleri dikkatli kullanmazsanız, saldırdığınız yere yakın olan kendi birimleriniz de zarar görebilir.

• Üsse saldırıda kullanacağınız ordunuzda mutlaka en az 2 tane kuşatma birimi götürün. Bunları sonradan getirmeye çalışırken zaman kaybetmeniz, düşmanın toparlanmasına neden olabilir.

• Oyundaki kuşatma birimleri şunlardır: İnsan ırkı için Mortar Team, Steam Tank ve Gyrocopter; Orc ırkı için Catapult ve Raider; Undead'ler için Meat Wagon ve Frost Wyrm; Night Elf ırkı içinse Bal-





listae ve Chimaera. Bu birimlerin dışında İnsan ırkında Archmage (Blizzard), Orc ırkında Farseer (Earthquake), Blademaster (Critical Strike, Bladestorm) ve Tauren (Warstomp), Undead ırkında Frost Wyrm (Freezing Breath), Lich (Death, Decay) ve Night Elf ırkında Priestess of the Moon (Starfall), Chimaera (Corrosive Breath) birimleri, parantez içinde gördüğünüz büyü ve yetenekleri kullanarak düşman yapılarına büyük hasarlar verebilirler.

• Kuşatma savunmalarında en büyük iş yapının kendisine düşmektedir. İnsan ırkının Improved Masonry, Advanced Masonry ve Imbued Masonry araştırmaları yapıların zırhlarını ve yaşam puanlarını oldukça arttırabilirler. Orc ırkı ise Spiked Barricades, Improved Spiked Barricades ve Advanced Spiked Barricades araştırmaları ile yapılarına saldıran düşmanların zarar görmelerini ve başarısız olmalarını sağlayacaktır.

Hava Birimleri

Bazen öyle zamanlar olacak ki, birbirinden güçlü birimlerle oluşturduğunuz ordunuzun karşısına uçan bir yaratık çıkıverecek. Ve o anda fark edeceksiniz ki ona en ufak bir zarar bile veremiyorsunuz. Neden? Çünkü hava birimlerine saldırabilecek birimleri yanınıza almamışsınız. Açıkçası başıma birden fazla kez gelen bu sinir bozucu duruma düşmek istemiyorsanız, grubunuzun tüm amaçlara uygun olmasına özen gösterin.

• Hava birimlerinin en güzel özellikleri vur-kaç yapabilmeleridir. Diğer birimlerin aşamayacağı engellerin üzerlerinden geçebilir ve düşmanla dalga geçtikten sonra geldiğiniz yoldan geri dönebilirsiniz. Hatta hava birimlerini yer birimlerinin asla erişemeyeceği yerlerde saklamanız da mümkün. Örneğin yürüyerek ulaşılamayacak ada parçalarına.

• Üslerinizde mutlaka hava birimlerine engel olabilecek tarzda yapılar bulundurun. İnsan ırkı için Guard Tower, Orc ırkı için Orc Burrow ve Watch Tower, Undead için Spirit Tower ve Night Elf için Ancient Protector size yeterli korumayı sağlayacaktır.

• Hava birimleriyle kapışabilmek için ordunuzda bulundurmanız gereken birimler ise İnsanlar için Dwarven Rifleman, Gyrocopter ve Gryphon; Orc'lar için Troll Headhunters, Wyvern Riders; Undead için Gargoyle ve Night Elf için Archer, Dryad, Priestess of the Moon, Hippogryph ve Hippogryph Rider.

• Son olarak hava birimlerine saldırırken kullanabileceğiniz büyüleri sayalım. İnsan ırkında Archmage (Blizzard), Mountain King (Storm Bolt) ve Sorceress (Polymorph); Orc ırkında Raider (Ensnare), Farseer (Chain Lightning), Tauren Chieftain (Shockwave), Shaman (Purge) ve Witch Doctor (Stasis Trap); Undead için Crypt Fiend (Web), Death Knight (Death Coil), Lich (Frost Nova) ve Dread Lord (Sleep); Night Elf için ise Priestess of the Moon (Starfall)

Keşif

Yerini bilmediğiniz bir rakibe nasıl saldırabilirsiniz? Basit, saldıramazsınız. O halde her savaş strateji oyununda olduğu gibi bu oyunda da rakibin nerede olduğunu, neler yaptığını bilmek çok önemlidir. Düşmanın yerini bulduğunuz zaman, size hangi yönden saldırabileceğini de keşfetmiş olursunuz. Böylece üssünüze giden tüm yolları savunmaya çalışmanıza gerek kalmayabilir.

• Diyelim ki düşman üssünü buldunuz ve saldırdınız, ancak onun güçleri sizinkinden daha üstün ve bir süre daha beklemeniz gerekiyor. İşte bu noktada düşmanın bu süre içinde ne kadar geliştiğini, hangi birimleri ürettiğini bilmeniz, bir dahaki saldırınızda da aynı duruma düşmemeniz için büyük önem taşır. Bu yüzden sürekli olmasa da, belli aralıklarla düşman üssüne keşif için kullanacağınız sıradan bir eleman gönderip neler yaptığına bir göz atın.

• Elinize ne kadar çok altın geçerse, o kadar çok birim ve bina yapabilirsiniz. Özellikle kuvvetli birimlerden oluşan güçlü bir ordu, çok fazla altın ister. Bunun için de haritadaki altın madenlerinin yerlerini tespit etmeniz gerekir. Elinizdeki işçi birimlerden birini haritada gezintiye çıkarmayı deneyin, büyük ihtimalle pişman olmayacaksınız. Unutmayın ki altınları siz toplamazsanız, rakipleriniz toplayacaktır.

• Oyundaki en iyi keşif birimleri şunlardır: Goblin Laboratory'den satın alabileceğiniz Goblin Zeppelin (bunun sayesinde birimlerinizi de sağa sola taşıyabilirsiniz), İnsan ırkında Gyrocopter ve Gryphon Rider'lar; Orc'larda Blademaster (Mirror Images büyüsü ile oldukça başarılı keşifler yapabilirsiniz), Far Seer, Witch Doctor (Sentry Ward sayesinde olan biteni uzaktan takip edebilirsiniz), Night Elf için Huntress Sentinel, Priestess of the Moon (Owl) ve Undead için tüm uçan birimler ama özellikle de Shade (hem görünmez, hem de görünmeyen birimleri görebilir).

• Goblin Laboratory'de satın alabileceğiniz Reveal sayesinde tüm haritayı gözler önüne serebilirsiniz.

Gördüğünüz gibi aslında her oyunun arkasında keşfedilmeyi bekleyen birçok özellik yatıyor. Peki neden bunları bilmenin bu kadar önemli olduğunu düşünüyorum? Çünkü önemli olmasalardı (bu oyun için konuşursak) Blizzard bu kadar teferruatlı çalışmalar yapmazdı bu oyunu yaratmak için. Eğer oyunun konusu, tarihçesi vs. hiçbir şey ifade etmeseydi, insanlar neden oturup bunları hazırlasınlar ki? Warcraft'ın aynı türdeki diğer oyunlardan daha çok sevilmesinin, daha çok satmasının, daha yüksek notlar almasının ardında sadece grafikleri veya ses efektleri yatmıyor elbette. Her ne kadar birçok kişi oyunu yalnızca 'bitirmek' için oynuyorsa, gerisine hiç dikkat etmiyor ve önem vermiyor olsa da sanırım asıl zevki oyunu bilip, anlayıp, sindire sindire oynayanlar alıyor. Yazı bittiğine göre gidip "sindire sindire" Neverwinter ve Warcraft oynayabilirim :) "Farewell! – Lord Uther".

Eser Güven | eser@level.com.tr

Neverwinter Nights

Dungeon Master'lığa başlamanın ilk adımlarını atmanıza yardımcı olalım dedik.

Sonunda uzun zamandır beklediğim Neverwinter Nights'a kavuştum. Bildiğiniz gibi bir Bioware (ve eski partnerleri Black Isle) hayranı olarak, onların oyunlarına karşı ayrı bir sempatim var. Neyse ki NWN tam beklediğim gibi çıktı ve açıkçası oyunu oynarken yazılacak ne kadar çok malzeme olduğuna ben bile şaştım.

Bu yazıda yalnızca oyundaki görevlerden değil, ilk kez karşılaştığımız yeniliklerden, karakter yaratımından (ki yine bildiğiniz gibi FRP yazılarımda bu kısım klasiktir) ve editörden de bahsedeceğim. Aslında Sinan'la konuştuğumuzda görevleri ikinci plana atmayı düşünmüştük ama bu konuyla ilgili oyun çıkar çıkmaz o kadar çok mail aldım ki, görevlere de diğerleri kadar önem vermeye karar verdim. NWN'nin oyun tarzı diğer Bioware oyunlarına pek benzemediğinden olacak, birçok okur ana görevin dışında görev bulamamaktan yakınmış. Bu görevleri bulamayışınızın sebebini de görevlerle ilgili kısımda açıklayacağım. Ama sakın bu yazıda görev ağırlığı olacak diye düşünmeyin çünkü yalnızca Chapter 1'in sonuna kadar olan görevleri yazmayı düşünüyorum. Zaten oyun mantığını bu ilk Chapter'da kaptıktan sonra diğer Chapter'larda da kullanacaksınız. Söz vermeyeyim, ama eğer yeterince istek olursa ve gelecek ay sağlam oyunlar çıkmazsa görevlere devam edebilirim.

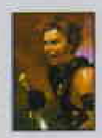
Lafı yeterince uzattım yine, hemen yazıya dalıyorum :)

Vereceğiniz en önemli kararlar: nasıl bir karakter, nasıl bir yardımcı?

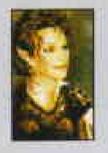
Olmazsa olmaz köşemiz karakter yaratımında beraberiz. Merak etmeyin, burada size her bir ırkın, sınıfın falan özelliklerini anlatacak değilim. Zaten D&D hakkında temel bilgi seviyesine sahip değilseniz, bu oyundan pek bir şey anlamanız mümkün değil. Eğer bilgileriniz hakkında kuşkunuz varsa öncelikle size oyun CD'sinin içinde bulunan kılavuzu okumanızı öneririm. Bu kılavuzda ihtiyacınız olan tüm temel bilgileri, D&D'nin olmazsa olmaz kurallarını, karakterlerini vs. rahatça öğrenebilirsiniz.

Doğru karakter yaratmanın bu kadar önemli olmasının sebebi, oyunun sonuna

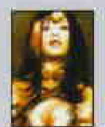




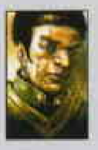
Tomi Undergallows
Halfling Rogue
Kilitleri açma, tuzakları tespit edip etkisiz hale getirme her Rogue'nun olduğu gibi Tomi'nin de en önemli yetenekleridir. Yakın dövüşe pek meraklı olmasa da sinsice yapacağı vuruşlar düşmana çok zarar verecektir.



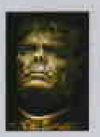
Linu La'neral
Elf Cleric
Özellikle iyileştirme alanında çok yetenekli bir Cleric olan Linu'nun en yararlı özelliklerinden biri Turn Undead yeteneğidir. Undead'lerle yapacağınız birçok savaşta ne kadar yararlı olduğunu göreceksiniz.



Sharwyn
Human Bard
Şarkılarıyla sizin savaşlarda çeşitli güçler kazanmanızı sağlayacak olan Sharwyn aynı zamanda yakın dövüşte de katkıda bulunabilir ve çoğu kilitli sandığı ve kapıyı açabilir.



Boddyknock Glinckle
Gnome Sorcerer
Yakın dövüşle pek alakası olmamasına rağmen bildiği çeşitli saldırı büyüleriyle size oldukça yardımcı olacaktır. Kilitleri açmaya yarayan büyülere de sahiptir.



Daelan Red Tiger
Half-orc Barbarian
Tam bir yakın dövüş canavarı olan Daelan, özellikle büyücü olmayı seçen karakterlerin çok işine yarayacaktır. Sahip olduğu inanılmaz güç sayesinde kilitli kapıları ve sandıkları da parçalayabilir.



Grimgnaw
Dwarf Monk
Bir Monk'un tüm özelliklerini taşıyan Grimgnaw, Stunning Fist ve Flurry of Blows gibi yetenekleri sayesinde yakın dövüşte çok başarılı bir yardımcıdır.

kadar yarattığınız karakteri kullanmanız gerekmesi ve onunla bütünleşemezseniz alacağınız zevkin oldukça düşmesi. Örneğin Mage olduğunuz halde 'ya ben adamlara dalmak istiyorum, büyü yapmak sıkıcı' derseniz olmaz. O yüzden bu kısımda oturup bayağı bir kafa patlatmanız, oyunda kendinize nasıl bir yön seçmek ve rol vermek istediğinize açık açık karar vermeniz gerekecek.

Eğer karakter yaratmayla pek içli dışlı olmak istemiyorsanız ve hazır yaratılmış karakterlerden size uyan biri varsa çekinmeden seçebilirsiniz. Ama sonra keşke şu özelliği şöyle olsaydı, böyle olsaydı demeyin :)

Ben her zamanki karakterim Frost'u şu şekilde yarattım:

Frost: Male, Dwarf, Fighter, Chaotic Good
Stats: STR: 16 , DEX: 14 , CON: 17 , INT : 10 , WIS : 10 , CHA : 8
Skills: Discipline : 3 , Parry : 4 , Lore : 1
Feats: Two Weapon Fighting, Lightning Reflexes

Ne yaparsanız yapın, ama Intelligence değerini sakın 10'un altına düşürmeyin. Yoksa adamınız konuşma özürlü olacak ve kurduğu cümleleri siz bile anlamakta zorlanacaksınız. İlla puan kısmanız gerekiyorsa başka yerden kısın. Tabi illa aptal bir Barbarian ile oynamak istiyorum diye tutturmazsanız...

Gelelim ikinci önemli karara, yani yardımcı (henchmen) seçimine. Bu oyunu diğerlerinden ayıran en büyük özellik oyun boyunca yanınızda yalnızca bir kişi taşıyabilmeniz. Elbette oyunu tek başınıza da bitirebilirsiniz ama ben zorluk derecesi olarak D&D Hardcore Rules seçtiğim için, yalnız başıma dolaşmak istemedim mesela. Yardımcılar konusunda bilmeniz gereken iki önemli şey şunlar: Yardımcınıza yapacağı şeyleri söyleyemezsiniz, yani ona emir vermeniz mümkün değil. Yalnızca nasıl davranması gerektiğini (sizi korumak, yakındakine saldırmak, olduğu yerde kalmak vs.) söyleyebilirsiniz. O da verdiğiniz plana uygun olarak savaşlarda gerekli büyüleri yapacak ve doğru olduğunu düşündüğü şekilde hareket edecektir. Mesela bir sandığı açmaya çalıştınız ama kilitli olduğunu gördünüz. Eğer yardımcınızın kilit açma yeteneği varsa hemen 'ben denerim' diyecek ve sandığı açmaya çalışacaktır. Aksi halde ona 'şu sandığı aç' demeniz mümkün değil. Aynı şekilde yardımcınızın karakter özelliklerini de görmeniz pek mümkün değil, tek bildiğiniz daima sizin bir level altınızda olduğu. Yani siz level atladıkça o da atlıyor. Peki ama bunca belirsizlik içinde kendimize hangi yardımcıyı seçeceğimize nasıl karar vereceğiz. İşte bu konuda size yardımcı olacağım. Oyunda kendinize yardımcı alacağınız iki yer var: Chapter 1'deki Temple of Tyr ve şehirdeki Trade of Blades. Temple'da yalnızca Tomi Undergallows varken, Trade of Blades'te daha çok seçenekle karşılaşacaksınız.

Özelliklerinden anlayabildiğiniz kadarıyla oyunda sizi tamamlayacak bir karakter seçmeniz gerekir. Eğer Mage veya Cleric gibi büyü ağırlıklı, yakın savaşlarda zayıf karakterler kullanıyorsanız Daelen veya Grimgnaw çok işinize yarayacaktır. Eğer savaşçıysanız ve tuzaklardan, kilitli sandıklardan şikayetçiyseniz bu sefer Tomi aradığınız yardımcı olacaktır. Sizi sürekli iyileştirerek destek olan bir yardımcı için Linu'yu önerebilirim. Ben şahsen kendime yardımcı olarak Sharwyn'i seçtim, çünkü savaş sırasında şarkılarıyla başta Strength olmak üzere birçok özelliğimi arttırabiliyor. Bunun yanı sıra göze de hitap etmesinin etkisi olmadı desem yalan olur ;)

Görevler: Nereye bakacağınızı bilirseniz, birçok görev bulabilirsiniz

Oyunda, özellikle de Chapter 1'de aslında çok fazla görev bulmanız mümkün. Burada görevler üç kısıma ayrılıyorlar: Ana görevler, sınıflara özgü görevler, yardımcıların verdiği görevler.

Ana görevleri zaten ıskalamanız mümkün değil. En başta Aribeth'in verdiği görevleri tamamlamaya çalışırken, bu görevlerde de çeşitli alt görevler alıyorsunuz. Sınıfa özel görevleri almak için belli bir sınıfın temsilcisiyle konuşmalısınız. Bu tür görevlerden mesela Rogue'ya ait olanı, yalnızca Rogue karakterlere verilir. Diğer sınıflardan bir karakterseniz görevi verecek olan kişiyi Persuade kullanarak ikna etmeniz gerekir. Bazı sınıfların görevlerinde ise bu bile bir işe yaramaz. Yardımcıların verdiği görevleri öğrenmeniz için ise yardımcınız ile konuşmanız gerekir. Size başta hikayelerini tam olarak anlatmasalar da, siz level atladıkça onlar kendilerini size açacaklardır. Hikayenin üç aşamasını da dinledikten sonra istedikleri eşyaları bulmanız gerekiyor. Yalnız bu görevlerin Chapter 1'deyken yapılması gerektiğini söyleyeyim. Şimdi çok ayrıntılı olmamak üzere görev açıklamalarına geçiyorum ama ilk Prelude kısmını rahatça oynayıp bitirdiğinizi varsayıyorum. Bazı görevler farklı şehir kısımlarına yayıldıklarından, kısım kısım anlatacağım. Ana görevlerle ilgili olanları yanlarındaki oklardan tanıyabilirsiniz.

City Core

➤ Chapter 1'in başında kendinizi Temple of Tyr'de bulacaksınız. Aribeth'le konuştuğunuzda ana quest olan Waterdhavian Creatures'a başlayacaksınız.

CLASS Quest - Lord Never's Tomb: Kuzeydeki kapıdan girip Oleff ile konuşun. Eğer Cleric, Paladin veya Monk iseniz, Lord Never'ın mezarının yerini bulmanız için bazı eşyaları bulmanızı isteyecek. Farklı sınıftaysanız "Persuade" kullanarak bu görevi alabilirsiniz.

➤ Temple'dan çıktığınızda Bethany size Peninsula District'teki olaylardan bahsedecek ve ana göreve dayalı bir görev daha almış olacaksınız.

CLASS Quest - The Gauntlet: Trade of Blades'teki Graxx ile konuşun. Eğer Fighter, Paladin, Barbarian veya Ranger iseniz, size Gauntlet hakkında bilgi verecek. Pa-



rasını verip Pass alın. Diğer sınıflar da Persuade ile bu görevi alabilirler. Gauntlet, Blacklake District'te bulunuyor.

CLASS Quest - Rescue Animals : Büyük ağacın dibindeki Nyatar ile konuşun. Druid veya Ranger haricindekiler de Persuade ile bu görevi alabilirler. Amacınız Blacklake'teki hayvanat bahçesindeki hayvanları serbest bırakmak.

CLASS Quest - Join Cloaktower Guild : Cloaktower'a girdiğinizde eğer Sorceress veya Wizard iseniz bu görevi alabilirsiniz. Diğer sınıflar bu görevi alamazlar. Amaç her bir şehir kısmındaki laboratuarlardan eşya almak.

CLASS Quest - Steal Artifacts for Ophala : Moonstone Mask'taki Ophala, Rogue olanlara üç eşya çalma görevi verecek. Persuade olanağı burada da var.



Peninsula District

➢ Önce Captain Kipp ile konuşup hapisle ilgili bilgi alın. Sonra da güneydoğu tarafındaki Militia'ya giderek Sedos ile konuşun. Hapishanenin güneyindeki kanalizasyon girişlerine gelin ve aşağı inin. Oradaki Gang Leader'ı öldürünce üzerinden hapishane anahtarı çıkacak. Hapishaneye girin ve iki kat aşağı ulaşın. Emernik ile konuşarak olaylar hakkında bilgi alın. Ortadaki odada bulunan kolu çekerek üçüncü kata inen kapıyı açın. Önce Kurdan'ı öldürün ve ardından Head Gaoler'i koruyan tüm nöbetçileri öldürün. Gaoler'i de öldürünce Waterdhavian yaratıklarından biri olan Intellect Devourer serbest kalacak, ama herkesi öldürdüğünüz için girecek beden bulamayacak. Savunmasız kalan yaratığı öldürün ve beynini alın.

CLASS Quest - Join Cloaktower Guild : Haritanın kuzey doğusundaki evlerden birindeki Earth Mephit'i öldürün ve Bit of Clay'i alın.

CLASS Quest - Lord Never's Tomb : Doğu kısmının ortalarındaki bir evde Jones isimli bekçi sizi sorgulayacak. Ona Oleff'in mektubunu gösterin ve aşağı kata inin. Briley'e de mektubu gösterin ve sandığın içindeki Ceremonial eşyalarını alıp, Halueth's Tomb kitabını okuyun. Bu kitabı Oleff'e vererek 200 altın kazanacaksınız.

HENCHMAN Quest - Sharwyn : Sharwyn'in istediği Celestial Elixir'i Tanglebrook Estate'te bulacaksınız. Bunun karşılığında Sharwyn size Belt of the Performer +1 verecek.

Beggar's Nest

➢ Captain Ergus ile konuşup bilgi alın. Shining Serpent'e gidin ve Herban ile konuşarak Krestal ve Jemanie isimli kişileri bulma görevini alın. Haritada Barricaded House diye gösterilen evlere girdiğinizde Krestal ve Jemanie'yi bulacaksınız. Jemanie'den Estate Ward Stone'u alın ve kuzeydeki garip binaya gidin. Kapıdaki sesin sorduğu soruya evet cevabını verin ve Ward sayesinde içeri girin. Burada amacınız Snake Cult Leader'ı bulup öldürmek. Sonra aşağı kata inip ilerleyin ve Dire Spider'ı öldürüp arkasındaki kapıdan Graveyard'a çıkın. Warrens of the Dead'e girin ve tüm odaları dolaşın. Torin'in cesedinin üzerinden bir yüzük ve bir anahtar alacaksınız. Ortadaki kısma anahtarla girebilirsiniz, ama oradaki mezarı açınca bir Mummy size saldırıyor. Yine de mezardan Armor of Comfort gibi oyunun başı için çok iyi bir zırh çıkıyor. Jared'i bulup konuştuktan sonra Warren'in ortasındaki Gulnan'ın odasına girin. Gulnan'ı ve diğerlerini öldürün ve üzerinden Yuan-ti kalbini alın.

CLASS Quest - Lord Never's Tomb : Graveyard'da Warren'ın yanındaki mezarın önündeki sandığa Ceremonial Shield yerleştirin. İçeri girip Mummy'i öldürün ve sandıktan Ancient Chronicles of Never'ı alın.

HENCHMAN Quest - Tomi Undergallows : Tomi'nin istediği dokümanları Wagon Repair Shop'ta bulacaksınız. Tomi karşılığında size Ring of the Rogue +1 verecek.

HENCHMAN Quest - Boddyknock Glinckle : Haritada Barricaded olarak gösterilen evlerden birinde size zombiler saldıracak. Onları öldürüp Siril'in cesedinin üzerinden Leaven Bread Recipe'ı alın. Karşılığında Boddynknock size Lantanese Ring +1 verecek.

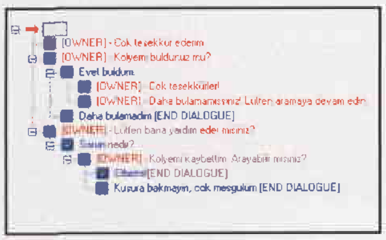
CLASS Quest - Join Cloaktower Guild : Haritanın kuzeybatı köşesindeki evlerden birinde bir Fire Mephit ile karşılaşacaksınız. Onu öldürdükten sonra Kindling Wood'u alabilirsiniz.

Docks District

➢ Captain Soren ile konuşup bilgi aldıktan sonra etrafta dolaşıp birkaç haydut öldürün. Üzerlerinden çıkan açık arttırma notunu okuyun ve Smugglers Coin'leri toplayın. Seedy Tavern'e gidin ve kapıdaki sese topladığınız Coin'lerle rüşvet vererek içeri girin. İçeride sarhoş Wittian ile konuşarak bilgi alın ve açık arttırmayı yönetecek adamla konuşun. Alt kattaki kapının önünde Chef nöbet tutuyor. Ona da rüşvet vererek içeri girin ve ilerlemeye başlayın. Alt katlardan birinde Dara'nei'yi bulacaksınız. Onu kurtarın ve Vengaul ile Callik arasındaki durumu öğrenin. Size Silver Sails'e girmenizi sağlayacak bir madalyon verecek. Buradan çıkın ve Silver Sails'e girin. Alt kata inip su kanallarına ulaşın. Charon ile konuşarak sizi akıntıdan aşağı göndermesini isteyin. Kanalizasyona ulaştığınızda Callik ile Vengaul'u bulacaksınız. Callik'i öldürün ve Vengaul ile konuşun. Sandığın içinden Cockatrice tüyünü alın.

HENCHMAN Quest - Daelan : Haritanın güneybatı köşesindeki gemilerden birindeki Bloodsailor'ı öldürün ve gemideki sandığın içinden Brooch'u alın. Karşılığında size Amulet of Red Tiger Tribe +1 verecek.

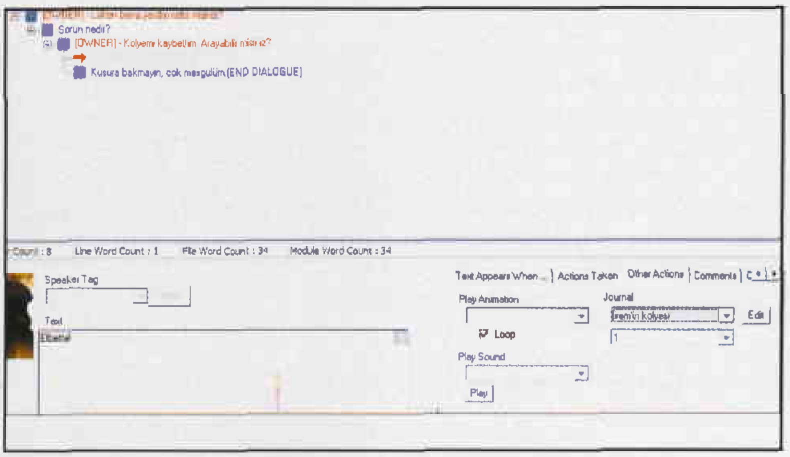
CLASS Quest - Steal Artifacts for Ophala : Haritanın kuzeybatı köşesindeki Androd Estate'e girin. Androd'u bulup konuşun ve gar-











dırobun içindeki heykeli alın.

CLASS Quest - Lord Never's Tomb : Su kanallarında dışında sandık olan bir kapı göreceksiniz. Sandığın içine Ceremonial Sword'u koyun ve odaya girin. Mezarın içinden Ancient Symbol of Tyr'i alınca üç kapı da açılacak ve undead'ler saldıracak. Onları öldürüp dışarı çıkın.

Blacklake District

➢ Cendran ile konuştuktan sonra kuzeydeki Ruined Tower'a girin ve Loxar'ı öldürüp kellesini Cendran'a götürün. Kuzeydeki kapıdan geçin ve Captain Harn'la konuşup bilgi alın. Artık Blacklake kısmına girebilirsiniz. Doğudaki çemberde bulunan Formosa ile konuşun. Meldanen Estate'in önündeki bekçiye rüşvet verip içeri girin. Grommin ile konuşun ve onu kapıyı açması için ikna edin. İlerleyerek bir alt kata inin ve Meldanen's Sanctum'a ulaşın. Kafesin içindeki Dryad ile konuşmaya çalıştığınızda Meldanen ortaya çıkıyor. Onu öldürüp (kötü birisi olduğundan bu Good alignment'ınızı etkilemiyor) anahtarı alın ve kafesi açın. Dryad size saçından bir tutam verecek. Böylece dört Waterdhavian yaratığını da bulmuş olacaksınız.

HENCHMAN Quest - Linu La'neral : Meldanen's Estate'te bulacağınız Moonbow'u ona vererek karşılığında Pendant of the Elf +1 alıyorsunuz.

HENCHMAN Quest - Grimgnaw : No-Man's Land tampon bölgesindeki evlerden birindeki Silver Ring'i bulunca Grimgnaw size Amulet of the Long Death +1 verecek.

CLASS Quest - Join Cloaktower Guild : Formosa'nın kuzeybatısındaki evlerden birindeki Air Mephit'i öldürüp Puff of Fog'u alın.

CLASS Quest - Lord Never's Tomb : Board Laid'in yanındaki eve girin ve kadınla konuşun. Size kitaplığı açmak için gerekli şifreyi söyleyecektir. Aşağıdaki sandığa Ceremonial Arrow yerleştirin ve mezardan Rusted Armor'u alın.

CLASS Quest - The Gauntlet : Board Laid'e girin ve barmene Gauntlet Pass'i verin. Aşağı inip rakipleri tek tek yenin. Son rakip olan Claudus'a gelince Kellisai ile konuşun ve rüşvet vererek hile yapmasını önleyin. Claudus'u da yenerek barın sahibi olun.

CLASS Quest - Rescue Animals : Hayvanat bahçesine girin ve anahtarı kullanarak doğudaki odalardan birindeki Montgomery "Sureshot" Weatherson'ı bulup öldürün. Druid'in verdiği büyüyü ağacın yanında kullanın ve geçidi açın. Master of the Pets'i de öldürün ve kolu kullanarak tüm kafesleri açın. Hayvanlarla tek tek konuşarak geçide gitmelerini sağlayın. Geçidin yanına gidin ve onlarla tekrar konuşarak geçidi kullandırın.

CLASS Quest - Steal Artifacts for Ophala : Hodge Estate'te Gilded Urn ve Rumbottom Estate'te Portrait of Sir Reginald Rumbottom III bulacaksınız. İkisini de alıp Ophala'ya götürün.

Chapter One Final

➢ Aribeth'e bütün hayvan parçalarını verin ve ayin odasına geçin. Ayini gerçekleştirecek olan dört kişiyle de konuştuktan sonra ayin başlayacak ve Desther'in planı ortaya çıkacak. Ortalık durulunca Aribeth ile konuşun ve hala açık olan geçitten geçin. Kuzeye doğru ilerleyin ve Helm's Hold'a girin.

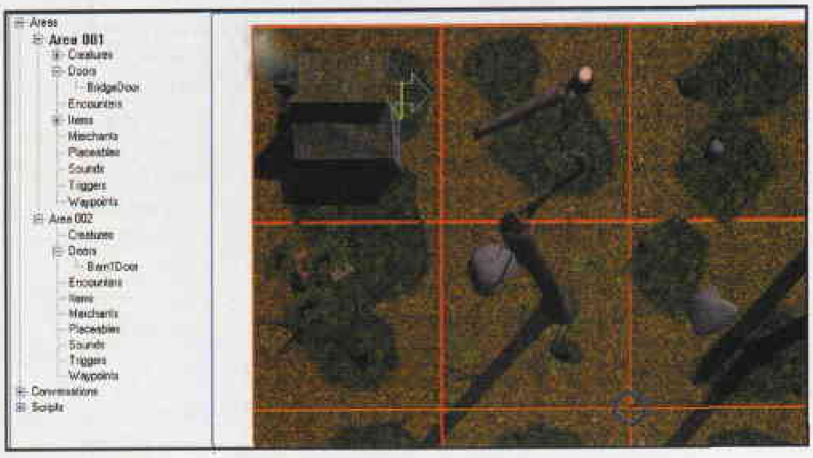
Quest - A Devil's Deal : Oyunun en ilginç görevlerinden biri olduğu için bunu anlatmayı uygun gördüm. Kuzeydoğudaki bir odada yarım kalmış bir çağırma ayinine tanık olacaksınız. Eğer Chaohinon of the Void (kendisi çok pis bir şeytandır) ile konuşursanız size ayinden bahsedecek ve tamamlayıp onu kurtarmanızı isteyecek. Güneydeki odadaki kitaplıktan Black Grimoire'i alın ve sunak üzerinde kullanın. Burada iki seçeneğiz olacak: ayini tamamlayabilir veya onu geldiği yere gönderebilirsiniz. Eğer ayini tamamlarsanız size üç ödül sunacak: Cloak of Movement (hareket kısıtlayıcı büyülere karşı tam bağışıklık), 1d8/1d8 bir çift taraflı balta veya kısa süreliğine çeşitli güçlendirme büyüleri. Yalnız bunlardan birini seçtiğinizde ayini tamamlamış olduğunuzdan bu şeytanı da dünyaya salmış bulunuyorsunuz. Şahsen ileride neler olabileceğini (tabi oluyorsa) bilemediğimden bu riske girmedim ve ayinden önceki kaydımı yükleyerek onu geldiği yere postaladım. Şimdi, yukarı giden merdivenleri bulduğunuzda hemen yandaki odadaki kitaplıkta Book of Helm bulacaksınız. Hala bir ayin yapma şansınız olduğundan (şeytanı postaladığımız için) kitabı bu sunağa getirin ve Guardian of Helm'i çağırın. Size sunacağı teklifler arasında Ring of Elemental Resistance (tüm element dirençlerine +15, süper), Elven Court Bow (piercing yeteneği) veya güçlendirme büyüleri. Ben burada yüzüğü tercih ettim, size de tavsiye ederim.

➢ Merdivenlerden çıkın ve Fenthick ile konuşun. Üst kata çıkın ve Desther'i bulup etrafındaki Ritual Creature'ları öldürün. Desther'la dövüşürken sağlığını yarıya indirdiğinizde sizinle konuşacak. Ona Lord Nasher'ın huzuruna gitmeye hazır olduğunuzu söyleyin ve bu Chapter'ı tamamlayın.

NWN'yi kişiselleştirmek:
Neler yapılabilir, bir iki öğreti

Bildiğiniz gibi NWN'nin asıl gücü kişiselleştirilebilmesinde yatıyor. Yani oyuna kendi karakter portrelerinizi, kendi modüllerinizi, görevlerinizi vs. rahatça ekle-





yebiliyorsunuz. Dahası gelişmiş modüller yaratarak oyunu tamamen farklı hale getirmeniz ve bunları başkalarının oynaması için paylaşmanız mümkün. Bir nevi kendi zindanınızı bütün kuralları ile yaratabilir ve oyuncuların bunları denemelerini sağlayabilirsiniz. Bunun dışında bir de bunlara DM olarak tamamen hükmedebilme imkanınız var elbette.

Bu konular hakkında size yardımcı olabilmek için çok fazla araştırma yapmam gerekti. Birbirinden farklı öğretileri inceledim, makaleler okudum, birçok senaryoyu (script) bire bir test ederek üzerinde çalışma imkanım oldu. Aslında bu konuda kendimden de bir şeyler yapmaya elbet çalışacağım ama biliyorsunuz zaman kısıtlı :) O yüzden şimdilik size bu öğretilerden en temel ve yararlı olanları, mümkün olduğunca kendim de ayrıntılar ve resimler eklemeye çalışarak anlatacağım. En azından sizin için de bir başlangıç noktası olur bu.

Klasik bir FRP görevi :
Kaybolan eşyanın sahibine götürülmesi

Gerçekten de klasik bir görev, değil mi? Bir düşünsenize, oynadığımız tüm FRP'lerde düzinelerce bu tür görevlerden var. Kişiler ve aradıkları şeyler değişiyor ama mantık hep aynı. Biz de bu öğretimizde İrem isimli Elf kızının kaybettiği kolyeyi bulma görevini yaratacağız. Bu öğretiyi adım adım anlatacağım ki buna benzer farklı görevleri de zorlanmadan yaratabilin.

1) İlk olarak oyunumuzla beraber gelen Toolset'i açıyoruz. Create New Module seçince Module Wizard çıkacak karşınıza. Modülümüze Level ismini verelim. Area Wizard'a tıklayıp Forest tarzı bölgeyi seçelim. Görevimiz için Small boyutta bir bölge yeterli. Finish seçeneğini seçince seçtiğimiz orman bölgesi ekranın ortasına yüklenecek. Biraz zoom yapıp açıyı da güzelce ayarlayın.

2) Ekranın sağ tarafındaki ilk simge olan Paint Creatures'a basın. Bu taraftaki simgeler oyun alanına her türlü NPC, yaratık, eşya vs. eklemek için kullanılıyorlar. Biz öncelikle bize görevi verecek olan İrem'i yaratacağız. Yandaki ağaçtan NPCs > Elves > Elf Ranger seçin. Bu seçimin özelliklerini tamamen değiştirebiliyoruz, yalnızca baz olarak aldık bunu. Şimdi seçtiğiniz bu karakteri bölgeye yerleştirin ve modele sağ tıklayıp Properties'i seçin. İsim olarak İrem yazın, ince ayarları göz zevkinize göre yapın ve isterseniz Description bölümüne de karakterinizi tanıtan bir şeyler karalayın (mesela: Güzeller güzeli bir Elf prensesi). Advanced kısmındaki Faction'ı Commoner olarak seçin (Hostile olursa size saldıracaktır, o zaman görevi alamayız).

3) Şimdi sırada kaybolan kolyeyi yaratmak var. Sağ taraftaki dördüncü simgeye (Item) basın, sonra da Miscellaneous > Jewelry > Amulets > Glittering Necklace seçip bölgenizde uzak bir yere yerleştirin. Modele sağ tıklayın ve Tag kısmını silip "item_ireminkolyesi" yazın (Türkçe karakterler kullanılmıyor çünkü). Kolyeye de 'Elmas Kolye' ismini verelim.

4) İrem'in bizi her gördüğünde aynı şeyleri söylememesi için sürekli olarak görevin durumunu kontrol etmemiz gerekiyor. Bunu bir değişken kullanarak sağlayabiliriz. Değişkenimiz "iremgorev" olsun. Henüz görevi almadıysak bu değişken 0, görevi aldık ve bitiremediysek 1, bitirdiysek 2 değerini alacak diye kağıt üzerinde bir plan yapıyoruz. Görevleri doğaçlama yaratamayacağınızda öncelikle her bir hareketin sonuçlarını bu şekilde planlamanız gerekir.

5) Artık İrem'in söyleyeceklerini oluşturabiliriz. İrem'in modeline sağ tıklayıp Properties seçelim. Conversation kısmındaki Edit düğmesine bastığımızda karşımıza Conversation Editor çıkacak. Burada görmüş olduğunuz ağaç şeklindeki yapı ile konuşmamızı dallandırmamız mümkün. Biz öncelikle Root altında üç ayrı dal oluşturacağız. Bu dallara sırasıyla şu cümleleri yazın (Türkçe karakter kullanmayın, oyunda çok salak görünüyor):

- Çok teşekkür ederim.
- Kolyemi buldunuz mu?
- Lütfen bana yardım eder misiniz?

Cümleleri gördüğünüz gibi ters sırayla oluşturduk. Aslında bunun pek önemi yok, nasıl olsa Script Wizard kullanacağız ama genel olarak bilgisayar modülü yarattığında ilk olarak NPC'nin belli bir olay gerektirmeyen cümleleri söylemesini sağlar. Biz ilk iki cümleye belli koşullar ekleyeceğimizden (örneğin ilk cümleyi söylemesi için iremgorev değişkeni 0 olmalı) zaten ilk başta bunlar es geçilecektir. Ama koşullar karıştıkça cümle yapısını bu şekilde kurmanız sizin açınızdan rahatlık yaratacaktır.

Şimdi cümlelerimize koşul eklemeye başlayabiliriz. İlk satır olan 'Teşekkür' cümlesine tıklayın, alt kısımdaki "Text Appears When" sekmesine tıklayın ve oradaki sihirbaz şapkasına tıklayarak Script Wizard'ı çalıştırın. Koşul olarak değişken kullanmıştık, o yüzden Local





Variable seçeneğini seçin ve devam edin. Yukarıda sağdaki kutuya değişkenimizin ismini (iremgorev), aşağıda sağdaki kutuya da değişkenin hangi değeri için bu diyaloğun kullanılacağını (2) yazın. Add düğmesine bastığınızda kod kısmında "GetLocalInt(GetPCSpeaker(), "iremgorev") == 2" cümlesini göreceksiniz. Bu senaryoyu "dia_irem_01" olarak kaydedin. İkinci cümleyi seçin ve aynı işlemi tekrar edin. Bu sefer değişkenimizin 1 değeri alması gerektiğini unutmayın.

6) Cümlelere ilk koşulları verdiğimize göre diyaloğumuzu biraz daha dallandırabiliriz. Örneğin görevi kabul etmeyebilirsiniz veya kolyeyi bulmadığınız halde buldum diyebilirsiniz. Şimdi de bu yapıları oluşturalım. Cümleleri resimde gördüğünüz şekilde yazın.

7) Artık görevi başlatmanın zamanı geldi. Görevin başladığını belirten iremgorev değişkeninin 1 olmasıydı. Yardım etmeyi kabul ettiğinizi söylediğinizde bu değişkene 1 değerini vermemiz gerekiyor. "Elbette" satırına tıklayın, alt kısımdaki "Actions Taken" sekmesine tıklayın ve Wizard'a geçin. Set Local Variables seçeneğine tıklayın, yukarıdaki kutuya değişkenimizin ismini (iremgorev) yazın, aşağıdaki kutuya da 1 yazın. Bu senaryoyu da dia_irem_03 olarak kaydedin. Artık bu diyalog seçeneğini seçtiğimizde iremgorev değişkeni 1 değerini alacak ve dolayısıyla 2. aşamaya geçmiş olacağız.

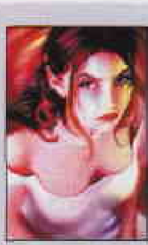
8) İrem'in yanına bir daha gittiğimizde görev başlamış olduğundan kolyeyi bulup bulmadığımızı soracak. Yalan söyleme ihtimaline karşı oyuncunun envanterini kontrol etmeli ve kolyeyi gerçekten bulup bulamadığına bakmalıyız. Bunun için 'Evet' cevabının altındaki "Teşekkürler' cümlesine eşyaya sahip olma koşulunu ekleyeceğiz. Cümleyi seçin ve "Text Appears When' sekmesine tıklayıp Wizard'ı açın. Item in Inventory seçeneğini seçin ve çıkacak ekrandaki Tag kısmına objeye verdiğimiz isim olan "item_ireminkolyesi" kelimesini yazın. Bunu da dia_irem_04 olarak kaydedin.



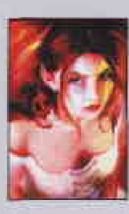
1) İlk olarak kendimize güzel bir resim seçiyoruz. Burada dikkat etmemiz gereken resmin tarama kalitesinin mümkün olduğunca yüksek olması. Yüksek çözünürlüklü resimler genelde en iyi sonuçları veriyorlar, çünkü eninde sonunda bu resimleri NWN'nin kabul edeceği formata indirmek zorundayız. Gördüğünüz kız resmi bir Elf portresi oluşturmak için oldukça uygun görünüyor.



2) Burada fantastik bir hava yakalamak için ilk olarak renk dengesini (Color Balance) değiştiriyoruz. Asıl resmimizin pembe tonlarında olmasından dolayı kırmızı ve maviyi öne çıkardığımızda çok güzel bir ton yakalanıyor. Başta arkaplan olmak üzere tüm resim üzerinde Smear aracı kullanılarak resme neredeyse tamamen farklı bir hava veriyoruz. Gördüğünüz gibi gözler vurgulanıyor, kulaklar çekilerek Elf havası yakalanıyor, ağzın kıvrımı değişiyor ve elbisenin biraz daha dekolte olması sağlanıyor. Sharpen efekti ile gözlerdeki beyaz ortaya çıkarılıyor. En son olarak da yine Smear kullanılarak saça bukleler ekleniyor. Amaç resmin orijinalinden uzaklaşması, ama bu sırada güzelliğinin kaybedilmemesi.



3) Geldik bir portrenin olmazsa olmaz yanına, yani farklı ışıklı renklerle kontrast oyunlarının yapılmasına. Gördüğünüz gibi arkaplan daha koyu bir ton almış ve Swirl efekti ile burgu şeklinde olması sağlanmış. Bu efektin amacı ön plandaki karakterin daha öne çıkması ve kahramanımsı bir hava yakalaması. Yüzün sağ tarafındaki renkli ışık ise portrenin iyice fantastik bir hava almasını sağlıyor. Özellikle sarı ve yeşil tonları kullanmak çok iyi sonuçlar veriyor. Daha sonra Burn ve Dodge araçları kullanarak resimde çeşitli gölgeler yaratıyoruz (elbisede bunlar çok belirgin). Resmin belirli yerlerinde (bkz. kollar) Blur kullanarak resmin keskin havasından tamamen kurtuluyoruz ve son olarak da Warp efektiyle kaşlardaki ve alnındaki cesur ifadeyi yakalıyoruz.



4) Geldik son rötuşlara. Resimdeki kırmızı tonu biraz daha ön plana çıkarıyoruz ve sol köşedeki yıldızımsı ışık efektiyle arkaplan üzerindeki işimizi tamamlıyoruz. Giysi üzerindeki efektlerin çoğunu Smear aracını kullanarak yapıyoruz, ayrıca göğüs kısmını da biraz daha derinleştiriyoruz. Burn aracını kullanarak giysideki delikleri oluşturuyoruz ve burada biraz daha ince çalışma yaparak ipleri oluşturuyoruz. Burn işleminin tersi olan Dodge yardımıyla elbisenin bu bölgesindeki gölgeler sağlamlaştırılıyor ve deliklerde daha bir üç boyutlu hava yakalıyoruz. Kollardaki gölgeleri de mantıklı biçimde oluşturduktan sonra resminiz hazır oluyor.

9) Eğer oyuncu doğru söylüyorsa ona kolye karşılığında 5 altın verelim. Tekrar "Teşekkürler" cümlesine basın ve "Actions Taken" sekmesine tıklayın. Şimdi burada öncelikle oyuncudan kolyeyi almalı, ona 5 altın vermeli ve görevin değişken durumunu 2, yani bitti durumuna getirmeliyiz. Wizard'ı açın ve Give Rewards, Take Item ve Set Variable kutularını işaretleyin. Sonraki ekranda verilecek altına 5 yazın, diğer ekranda alınacak eşyanın Tag'ı olan item_ireminkolyesi yazıp Add düğmesine basın, en son ekranda da değişkenin ismini (iremgorev) ve alması gereken değeri (2) yazın. Bu senaryoyu da dia_irem_05 ismiyle kaydedin.

10) Şimdi yarattığımız modülü test edebiliriz. Build menüsünden Build Module seçin. Eğer bir hata verirse yazıyı tekrar kontrol edip hata yapıp yapmadığınızı görün. Sonra da Save yapıp NWN'yi yükleyin. New Game seçin ve Other Module kısmından Level modülümüzü yükleyin. Hazır buraya kadar gelmişken neden İrem'le konuşup yüzüğünü bulmuyorsunuz? :)

11) Modülümüzün çalıştığını gördükten sonra biraz daha ayrıntı ekleyebiliriz. Mesela aldığımız görevi Journal'da görmemiz güzel olabilir. Toolset'i çalıştırıp modülümüzü yükleyin. Yukarıdaki Tools menüsünden Journal Editörü açın. İlk olarak Root altında bir dal yaratın. Bu günlükte ilk olarak görünen görev başlığı olacak. Category kısmına günlükte görünmesini istediğimiz isim olan "irem'in kolyesi" yazıyoruz. Tag kısmına "journal_kolye" yazın, Priority görevin günlükte hangi sırada belireceğini gösterir. Bizim tek görevimiz olduğundan bunun bir etkisi olmayacak ama en üstte olmasını istediğimiz görevlere daha yüksek öncelik vermeliyiz.

12) Şimdi günlüğümüzde görevi aldığımızda ve tamamladığımızda yazacak cümleleri oluşturacağız. Başlığa tıklayın ve iki kez Add düğmesine basın. Oluşturulan Entry'lerin başlarındaki ID numaraları, bunları İrem ile konuşmamıza bağlarken çok önemli olacak. Şimdi ilk satıra (001) tıklayın ve "Ormanda İrem isminde güzel bir kızla karşılaştım. Kolyesini kaybettiğini duyunca yardım etmeyi kabul ettim." yazın. İkinci satıra ise "İrem'in kolyesini bulup geri verdim. Karşılığında bana 5 altın verdi." yazın ve Finish Category kutusunu işaretleyin. Böylece bu cümlenin "Biten Görevler" kısmında yer almasını sağlıyoruz. Editörle olan işimiz burada bitiyor.





13) Artık günlüğümüzle konuşmayı birbirine bağlayabiliriz. Sağ taraftaki Conversations kısmından hazırladığımız konuşmaya tıklayın. Şimdi ilk olarak görevi kabul ettiğimizi belirten "Elbette" cümlesine tıklayın ve aşağıdaki Other Actions sekmesine basın. Burada Journal kısmına tıklayın ve tek seçenek olan "irem'in kolyesi" seçeneğini seçin. Alttaki rakam günlükteki ID'leri temsil ediyor, bildiğiniz gibi ilk ID'miz 1 idi. Sonra görevi tamamladığımızı gösteren "Teşekkürler" cümlesine geçin ve aynı işlemi tekrarlayın. Bu sefer ID olarak 2 kullanmalısınız. Eğer isterseniz yine bu kısımdaki Play Animation ve Play Sound kısımlarından, çeşitli animasyonlar ve sesler de seçebilirsiniz. Buradaki işiniz de bitince editörden çıkın ve modülü kaydedin.

14) NWN'yi yükleyin ve modülü başlatın. Gördüğünüz gibi artık verdiğimiz kararları *günlüğümüzde de görebiliyoruz.*

Evet şu anda basit haliyle ilk görevimizi oluşturmuş bulunuyoruz. Herhalde editörün arkasındaki mantığı anlamışsınızdır. Söylediğim gibi önceden kağıt üzerinde yapacağınız planları bu editörle çok kolay biçimde hayata geçirebilirsiniz. Örneğin eğer yeterince boş zaman bulursam yapmayı düşündüğüm çok güzel fikirler var benim kafamda. Mesela siz de çeşitli zindanlarda geçen ve tamamen yaratık öldürmeye yönelik olan basit modüller hazırlayabilirsiniz. Ya da daha çok bilmecelerle ve konuşmalarla dolu olan modüller. Her şey sizin hayal gücünüzle sınırlı.

Bir başka klasik görev:
Belli bir eşyanın, bir sandıktan çalınması

Böyle yazınca ne kadar da tanıdık geliyor bu görevler, değil mi? Aslında bu görev biraz bahane oldu, asıl size farklı bölgeler arasında geçişi anlatacaktım. Aklıma konu gelmeyince de böyle yapıverdim :) Şaka bir yana, basit modüller için bu iki görev cinsi bile oyuncuya zevkli dakikalar yaşatabilir. Hele bir de kurgusunu ve senaryosunu sağlam yapar da, oyuncunun karar vermesini zorlaştırırsanız (şunu yaparsam alignment'ıma ters düşer mi vs.) basit ama sürükleyici bir modül çıkabilir karşımıza. Bu öğretimizde de az önce yaptığımız işlemleri kullanacağız. O yüzden ilk kısımlar hakkında ayrıntıya girmeyeyim ve genel olarak anlatayım.

1) Önce geçen seferki gibi size görevi verecek olan karakteri yaratın. Hatta karakter falan yaratmayın, geçen seferki modülü yükleyin ve farklı bir isimle kaydedin. Yine aynı karakteri ve ortamı kullanmamızda bir sakınca yok ne de olsa. Diyelim ki bu sefer de İrem'in kolyesini ormandaki bir kulübede yaşayan biri çalmış olsun. Ve de bizim kulübeye girip etrafı araştırıp kolyeyi bulmamız gereksin.

2) Bölgemiz yüklendiğine göre sağ tarafta en üstteki simgeye (Paint Terrain) basın ve Groups > Shacks 2x2 seçerek bölgenin sağ üstüne *yerleştirin. Kulübemizi* oluşturduk ama orman bölgesinden, kulübe bölgesine geçebilmek için kapıya ihtiyacımız var. Sağ taraftaki ikinci simge olan Paint Doors'a basın ve herhangi bir kapı seçerek kulübenin sağına doğru götürün. Dönen kapı simgesini kulübenin uygun bir yerine getirdiğinizde kapı duracaktır. Yerleştirdiğinizde de kapının kurulduğunu belirten bir ok belirecektir.

3) Şimdi Area Wizard kullanarak ufak bir City Interior bölgesi yaratın. Bu, kulübemizin için olacak. Aslında yarattığınız her şeye ayrı ayrı isim verebileceğinizi biliyorsunuz. Ama bizim modülümüz karışık olmadığından Area001 gibi isimler işimizi zorlaştırmayacaktır. Şimdi yeni bölgemizi yarattık ama gördüğünüz gibi kulübede kapı yok. Sağdan Paint Terrain > Features > Door Inn seçin ve yerleştirin. Sonra da Paint Doors simgesine basarak aradaki boşluğa kapıyı yerleştirin.

4) Son olarak dışarıdaki kapı ile içerideki kapıyı birbirine bağlamamız lazım. Bunun için kapıya sağ tıklayıp Properties'e girin. Area Transition sekmesine geçin. Setup Area Transition düğmesine basın. Hedef bölgemiz Area001 isimli orman bölgesi. Onu seçince aşağıda orman bölgesinde mevcut olan kapının ismi çıkacak. Target Type kısmını Door yapın, aşağıdan kapımızı seçin ve Connection Type kısmını da Both Ways yapın. Böylece dışarıdaki kapı da, bu kapıya bağlanmış olacak. Artık modülü kaydedip yaptığınız kulübeye girebilirsiniz.

5) Gelelim kolyeye. Altıncı simge olan Paint Placeable Objects > Containers > Chest ile sandık ekleyin. Sandığın özelliklerini girip Inventory kısmından kolyeyi önceki görevde olduğu gibi yaratın. İşte bu kadar!

6) Artık modülünüzü yaratarak yaptığınız kulübeyi test edebilirsiniz.

Kendi karakter portrelerinizi yaratın

Oyunu kişiselleştirmeye giden en güzel yollardan biri de karakteriniz için kendi hazırladığınız portreleri kullanmak. Şimdi çoğunuzun "hadi canım sen de, nasıl o kadar ayrıntılı resimler çizebiliriz ki" dediğinizi tahmin ediyorum. Peki size şöyle sorayım, elf portrelerinden ilkinin Angelina Jolie'ye ne kadar çok benzediğini fark ettiniz mi? Sakın bu resim Jolie'nin bir resminin üzerinde çeşitli efektler, renkler ve eklemeler kullanılarak yaratılmış olmasın. Evet işte cevabımız bu. Gördüğünüz karakter portrelerinden çoğu gerçek resimler üzerinde oynanarak yaratılıyor. Şimdi size buna benzer bir işlemin nasıl yapılacağını anlatacağım. Bunun için herhangi bir resim programı kullanabilirsiniz (Paintshop Pro, Ulead Photoimpact veya Photoshop). İsmi geçen efektler ve araçlar üç programda da bulunuyor. Bu öğretinin orijinalini Paul Davies hazırlamış, ancak onun kullandığı efektleri nedenleri ve kendi yorumlarımla anlatacağım. Kendisine de bu şekilde gerekli göndermeyi yapalım :)

Portrenizden memnun olduğunuzu düşünüyorsanız resmi 256x400 büyüklüğüne indirdikten sonra, Canvas Size kullanarak portrenin altına 112 piksellik bir kısım ekliyorsunuz (yani resim 256x512 olarak kaydedilecek). Resmi Uncompressed, 24-bit Truevision Targa (.tga) formatında kaydedeceksiniz ama bu daha ilk büyük resim olacak. Oyun içinde fark edeceğiniz gibi portreler farklı büyüklüklerde kullanılıyorlar. Bunun için resmi her seferinde %50 olmak üzere dört kere küçültmeli ve her resmin sonuna H, L, M, S ve T harflerini eklemelisiniz. Yani elinizde her biri diğerinin yarısı büyüklüğünde 5 resim olacak. Sonra bunları NWN dizininizin içindeki Portraits klasörüne kopyalayıp kullanmaya başlayabilirsiniz.

Aynı teknikle yapılmış bir diğer resmi de incelerseniz bu tekniklerin çoğunu görebilirsiniz:

Gördüğünüz gibi NWN'yi yalnızca Single Player oynamaktan çok daha yararlı ve yaratıcı işler için kullanmak mümkün. Oyunlarla beraber gelen editörler her ne kadar ilk bakışta çok karışık görünseler de, biraz kurcalamaya başladığında aslında her şeyin oldukça basitleştirilmiş olduğunu fark edeceksiniz. Yine de basit arabirimin arkasında tüm NWN oyununu yaratabilecek bir kuvvet bulunuyor. Gerek modül, gerek script yaratımı hakkında sorularınız olursa bunları cevaplamaya çalışırım. Belki ileride yaptığımız modülleri paylaşmaya bile başlarız, *belli mi olur?*

Bu arada unutmadan tekrar hatırlatayım. Yaz sezonu nedeniyle yazacak pek oyun olmazsa, bu oyunla ilgili sıkça sorulan sorular gibi bir şeyler hazırlayabilirim (hoş belki tüm oyunlar hakkında yapılabilir bu). O yüzden takıldığınız bir yerler olursa yazmaktan çekinmeyin. Gelecek ay görüşmek üzere. Farewell!

Eser Güven | eser@level.com.tr

hilekar

Yasal uyarı: Anayasanın 135. maddesinin 26. fıkrasına göre oyunlarda hile yapmak çok ayıptır.

Neverwinter Nights

ESC'nin altındaki tuşa basarak konsolu açın ve `DebugMode 1` yazın. Daha sonra yeniden `é` tuşuna ve ardından `TAB` tuşuna basın. Bir listeyle karşılaşacaksınız. Tekrar `TAB`a basın ve listenin en altına gelip aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini yazın. Hileleri doğru olarak yazarsanız `success` diye bir mesaj alırsınız.

Kod	Sonuç
SetCHA #	Karizmanızı # kadar artırır.
SetSTR #	Dayanıklılığınızı # kadar artırır.
SetINT #	Zekânızı # kadar artırır.
SetWIS #	Wisdom'ınızı # kadar artırır.
SetCON #	Constitution'ınızı # kadar artırır.
dm_givegold #	# kadar altın verir.
dm_god	God mod.
dm_mylittlepony	Ufak at.
dm_givegold #	Epey altın.
GetLevel #	# yerine yazdığınız level'a atlar.



Warcraft III: Reign of Chaos

Oyun sırasında Enter'a basın ve aşağıdaki kod'ları yazın. Yazmazsanız ne olasınız!

Kod	Sonuç
iseedeadpeople	Tüm harita açılır.
allyourbasearebelongtous	Görevi kazanırsınız.
somebodysetupusthebomb	Görevi kaybedersiniz.
thereisnospoon	Sınırsız Mana.
whosyourdaddy	Ölümsüzlük ve düşmanı ilk vuruşta öldürme.



Tactical Ops: Assault on Terror

Oyun sırasında `é` tuşuna basarak konsolu açın ve `iamtheone` yazarak cheat mod'unu aktif hale getirin. Daha sonra aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girerek istediğiniz gibi hile yapın, e mi?

Kod	Sonuç
god	God mod.
ghost	Duvarların içinden geçersiniz, hayalet olursunuz.
fly	Uçuş mod'u.



Duke Nukem: Manhattan Project

Oyun sırasında `é` tuşuna basarak konsolu açıp aşağıdaki kodları girin.

Kod	Sonuç
toggle g_p_god	God modu.
give all	Tüm silahlar ve eşyalar.
give ammo	Tüm silahlar.
give jetpack	Jet pack.
give forcefield	Force field.
give life	Hak.
give nuke	10 nuke.
give health	100 ego.
give secret	Gizli bölümleri işaretler.
give bomb	Fazladan Babe çıkarır.
pause	Matrix tarzı pause.
toggle g_debug	Debug mod.
toggle g_map_info	Harita bilgisini açar.
toggle r_stats	Oyun istatistikleri.
camera camera	Level'ın istediğiniz yerini kamerayla dolaşabilirsiniz.
camera player	Kamerayı normale çevirir.
kill	İntihar.



CHEATSTATION

World Soccer Winning Eleven 2002 (PS One)

Arjantin karması: American Cup' ı Arjantin ile kazanın. Yeni takımınız "Exhibition" modda açılmış olacaktır.
Brezilya karması: American Cup' ı Brezilya ile kazanın.
İngiltere karması: European Cup' ı İngiltere ile kazanın.
Fransa karması: European Cup' ı Fransa ile kazanın.
Almanya karması: European Cup' ı Almanya ile kazanın.
İtalya karması: European Cup' ı İtalya ile kazanın.
Hollanda karması: European Cup' ı Hollanda ile kazanın (Netherlands).
Avrupa karması: International Cup' ı bir Avrupa takımı ile kazanın.
Dünya karması: International League' i herhangi bir takım ile kazanın.
Master League takımları: Master League First Division' ı herhangi bir takım ile kazanın. Exhibition modda 32 Master League takımı da açılacaktır.
Club House stadyumu: Konami Cup' ı herhangi bir takımla kazanın.

Medal Of Honor: Frontline (PS2)

Yenilmezlik: oyunu durdurup kare, L1, yuvarlak, R1, üçgen, L2, select ve R2 yapın. Oyun otomatik olarak devam edecektir.
Sınırsız cephane: oyunu durdurup yuvarlak, L2, kare, L1, select, R2, üçgen ve select yapın. Bu hile düşmanlar için de geçerli olacaktır.
Kurşun kalkanı: oyunu durdurup yuvarlak, select, R2(2), R1(2), L1 ve R1 yapın.
Ana kod: Enigma Machine' e "DAWOIKS" yazın. Yeşil ışık, doğru kodun girildiğini belirtecek. Bonus seçeneğinden istediğiniz kodu açıp kapatabilirsiniz.
Gümüş kurşun: "WHATYOUGET". Bu kod düşmanların tek atışta nalları dikmesini sağlar.
Lastik el bombası: "BOING".
Snipe – O – Rama: "LONGSHOT". Bu kod bütün silahların keskin nişancı tüfeği gibi çalışmasını sağlar.
Kurşun kalkanı: "BULLETZAP".
Görev 2 (A Storm in the Port): "ORANGUTAN".
Görev 3 (Needle in a Haystack): "BABOON".
Görev 4 (Several Bridges Too Far): "CHIMPNZEE".
Görev 5 (Rolling Thunder): "LEMUR".
Görev 6 (The Horten's Nest): "GORILLA".

Legacy of Kain: Blood Omen II

Blood Omen 2'nin kurulu olduğu dizine gidin ve `Data` klasörünü açın. Buradan `game.erg` dosyasını Notepad veya herhangi bir text programıyla açın. Daha sonra `"-BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1` satırının başındaki `-` parametresini silin ve `"BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1` haline getirin.

Bunun yanında aşağıdaki kombinasyonlarla diğer hileleri yapabilirsiniz.
Tam sağlık: Yukarı, sağ, saldırı, aksiyon, yukarı, aşağı, sağ, sol
Tam magic: Sağ, sağ, saldırı, aksiyon, yukarı, aşağı, sağ, sol
Dark Diary: Sol, sağ, saldırı, aksiyon, yukarı, aşağı, sağ, sol



Delta Force: Task Force Dagger

Bu Kısa Kısa oyununda `é` tuşuna basarak konsolu açtıktan sonra aşağıdaki kod'lardan birini girin ve hemen akabinde Enter'ı tuşlayın ('Tuşlayın' bir nedir? Yakalayın, tuş serpiştirin veya ne bileyim, değişik şeyler).

Kod	Sonuç
StanGable	Sonsuz cephane.
ClayburnFallmont	Dopdolu cephane.
JeffersonDarcy	Extra hit puan.
AceEvans	Görünmezlik.
RogerPhilips	Topçu birliği (Ops!).



Grand Theft Auto 3

Aşağıdaki kod'ları oyun sırasında girin.

Kod	Sonuç
gesundheit	Tam sağlık.
giveusatank	Tank.
booooooring	Oyunu hızlandırır.
chittycittybb	Araçlar uçar.
cornerslikemad	Daha iyi yol tutuş.
gunsgunsguns	Tüm silahlar.
ifiwerearichman	Daha fazla para.
ilikedressingup	Kıyafetiniz değişir.
ilikescotland	Bulutlu hava.
ilovescotland	Yağmurlu hava.
bangbangbang	Tüm arabalar patlar.
itsallgoingmaaad	Yayalar delirir.
anicesetofwheels	Arabalar görünmez olur.
timeflieswhenyou	Oyun saati hızlanır.
madweather	Daha hızlı oyun saati.
morepoliceplease	Tüm polisler sizi arar.
nastylimbscheat	Daha fazla kan.
nobodylikesme	Yayalar size saldırır.
nopoliceplease	Polisler sizi aramayı bırakır.
peasoup	Sisli hava.
skincancerforme	Açık hava.
weaponsforall	Yayalar da silah alır.



Geneforge

'Shift' ve 'D' tuşlarına aynı anda basarak aksiyon ekranını açın ve aşağıdaki kod'ları yazın.

Kod	Sonuç
iwanttobestronger	Denemek gerek.
healmenow	İyileştirir.
rechargeme	Şarj etme.



Star Wars: Galactic Battlegrounds

Gizli gemiler
Oyun sırasında gemileri açmak için Enter tuşuna basıp hileyi girin ve yeniden Enter tuşuna basın.

Kod	Sonuç
Tantive IV	Corellian Corvette
Imperial Entanglements	Imperial Star Destroyer
That's no moon	Death Star

Enter'a basıp aşağıdaki hileleri girin.

Kod	Sonuç
SKYWALKER	Bölümü kazanırsınız.
TARKIN	Tüm düşmanları yok eder.
FORCEFOOD	+1000 yiyecek.
FORCENOVA	+1000 nova.
FORCECARBON	+1000 carbon.
FORCEORE	+1000 ore.
FORCEBUILD	Binalar daha hızlı yapılır.
FORCEEXPLORE	Haritayı açar.
FORCESIGHT	Sisi kapatır.



Zoo Tycoon: Dinosaur Digs

Oyun esnasında Shift ve 4 tuşlarına aynı anda basarsanız ekstra para kazanırsınız.



Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

1- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın deniyorsa bu tuş ya " (üzerinde é harfi bulunan tuş) ya da – tilde (ü tuşunun üstündeki tuş) tuşudur.
2- Eğer bir dosyayı açıp onda değişiklik yapmanız söyleniyorsa aksi belirtilmedikçe her zaman notepad ile açın.
3- Eğer bir dosyada değişiklik yapacaksanız MUTLAKA yedeğini alın.
4- Eğer hex editörü kullanın diyorsak bu "ultra edit" gibi ayrı ve özel bir programdır.
5- Eğer hile çalışmıyorsa muhtemelen elinizdeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemen bizi suçlamayın.

CHEATSTATION

Görevi Gold Star ile tamamlama: "MONKEY".
Önceki görevi Gold Star ile tamamlama: "TIMEWARP".
Perfectionist: "URTHEMAN". Bu kod Nazilerin sizi tek atışta öldürmesini sağlar (aman ne kullanışlı).
Foton torpidoları: "TPDOMOHTON". Bu kod sayesinde mermileriniz foton torpidolarına dönüşecek.
Sadece kafadan: "GLASSJAW". Bu kod Nazilerin sadece kafalarına ateş edildiğinde ölmelerini sağlar.
Görünmez düşmanlar: "WHERERU". Düşmanların sadece silah ve miğferlerini görürsünüz.
Şapkalı adamlar: "HABRDASHR". Karakterlerin kafalarında değişik şeyler olacak.
Video - Making Of D-Day: "BACKSTAGEO".
Video - Making Of Needle In A Hay Stack: "BACKSTAGER".
Video - Making Of Several Bridges Too Far: "BACKSTAGEF".
Video - Making Of The Horten's Nest: "BACKSTAGES".
Video - Making Of Storm In The Port: "BACKSTAGET".
Video - Making Of Rolling Thunder: "BACKSTAGEI".
Video – Paintball: "MAGGOTAHOY"
Animasyon reel: "ANIMREEL".
Madalyalar: bütün görevlerde altın madalya alarak oyunu tamamlayın. Böylece AE LA Medal Of Valor' a sahip olacaksınız.

Gran Turismo Concept 2001 Tokyo

Ace mode: zorluk seçiminde "Hard" ın üzerine gelip "Ace" e dönüşene kadar L1 + R1' ye basılı tutun.
Tüm ehliyetler: Toyota Pod Event' i başarıyla tamamlayın.
Gran Turismo 3 A – Spec için ekstra kredi: yarışların yüzde ellisini tamamlayarak GT3 için 1,000,000,000 kredi veren save dosyasını açabilirsiniz.
Bonus videolar: oyunu 100% tamamladığınızda iki videoyu açacaksınız.

Space Channel 5 Part 2 (PS2)

CPU kontrol: oyunu durdurup L1 + R1' i basılı tutarken yukarı, üçgen ve kare yapın. Oyuna döndüğünüzde, karakterinizi bilgisayar yönlendirecektir. İptal etmek için işlemi tekrarlayın.

SHARK KÖŞESİ

Bu kodları kullanabilmeniz için Gameshark, Exploder, Action Replay cihazlarına veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitçe şöyledir:

Age of Wonders 2

Oyun sırasında `Ctrl`, `Shift` ve `C` tuşlarına aynı anda basın. Eğer kod'u doğru girdiyseniz bir ses duyacaksınız. Bu sesi duyduktan sonra aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
gold	1000 gold.
mana	1000 mana.
research	Tüm büyüleri araştırır.
win	Level'ı geçmenizi sağlar.
lose	Level'ı kaybedersiniz.
explore	Araştırma.
fog	Sis.
freemove	İstediğiniz gibi hareket edebilirsiniz.
ai	Yapay zeka artar.
Cityspy	Düşman şehirlerine casus yollar.
upgrade hero	Kahramanı güçlendirir.
towns	Haritadaki tüm binalar görünür.
Emergehero	Kahramanları ortaya çıkarır.



Operation Blockade

Oyun devam ederken Enter'a basın. Daha sonra aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
eat your spinach	God mod.
say uncle	Görevi kazanma.



Cossacks: The Art of War

Enter'a bastıktan sonra aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
supervizor	Sisi açıp kapar.
money	Kaynak sağlar.
izmena	Numerik klavyeden player'ı değiştirebilirsiniz.
multitvar	P'ye basarak tüm birimlere sahip olun.
www	`supervizor`, `multitvar` ve `izmena` kod'larını aktif hale getirir.
Gods	Yardım.
AI	Düşmanı kontrol edebilirsiniz.
resources	Tüm kaynaklar.
shield	Sonsuz top (hımm).



Mobile Forces

Alternatif görüş açıları

T'ye bastıktan sonra `Behindview 1` yazarsanız third-person, `Behindview 0` yazarsanız da first-person kameraya geçersiniz.



America's Army: Operations

Training'i geçmek için aşağıdaki adımları izleyin.

Oyunu kurduğunuz dizine gidin ve `System` klasörünün içindeki `tours.ini` dosyasını herhangi bir text edit'leme programıyla açın. Daha sonra...

Dependency(0)=-1
Dependency(1)=0
Dependency(2)=1
Dependency(3)=1
Dependency(4)=1
Dependency(5)=1
Dependency(6)=5
Dependency(7)=1
Dependency(8)=7

... Satırlarını;

Dependency(0)=-1
Dependency(1)=-1
Dependency(2)=-1
Dependency(3)=-1
Dependency(4)=-1
Dependency(5)=-1
Dependency(6)=-1
Dependency(7)=-1
Dependency(8)=-1

... Şeklinde değiştirin. Bu işlemden sonraysa...

TourSeq(0)=1
TourSeq(1)=0
TourSeq(2)=0
TourSeq(3)=0
TourSeq(4)=1
TourSeq(5)=1
TourSeq(6)=0
TourSeq(7)=1
TourSeq(8)=0

... Satırlarını bulun ve bu satırları;

TourSeq(0)=0
TourSeq(1)=0
TourSeq(2)=0
TourSeq(3)=0
TourSeq(4)=0
TourSeq(5)=0
TourSeq(6)=0
TourSeq(7)=0
TourSeq(8)=0

... Şeklinde değiştirin. Son olarak dosyayı kaydedin ve oyunu başlatın.



CHEATSTATION

1- Kodların bulunduğu alana girin ve yeni oyun adı yazın.
2- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.
3- Bu kodlardan istediklerinizi işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın. Bu işlemleri yapabilmek için kartınızda daha önceden kayıtlı olan oyunları örnek alabilirsiniz.
(M) Master (ana) kod anlamına gelir ve diğer kodların çalışması için bu kod da açık olmalıdır. Kodlar çalışmıyorsa oyununuzun versiyonu uymuyor olabilir.

Disney's Lilo & Stitch (PS One)

Sınırsız sağlık:	800CCF5C - 0003
Maksimum çiçekler:	800CCF5E - 0064
Sınırsız hak:	800CCF62 - 0064
Tüm bölüm resimleri:	800CCF64 - 0004

Quake 3: Revolution (PS2)

(M) Açık olmalı:	ECBB8E641456E60A
Max Frag Madalyaları:	4C002DEC1456089C
Max Impressive Madalyaları:	4C002D1C1456089C
Max Gauntlet Madalyaları:	4C002C4C1456089C
Max Excellent Madalyaları:	4C002C7C1456089C
Max Accuracy Madalyaları:	4C002CAC1456089C
Max Perfect Madalyaları:	4C002CDC1456089C
999 Frag:	4CFF04681456E404
Maksimum Flag zamanı:	4C00ACCA14561DA6
Hiç öldürülmeme:	4CFF048C1456E7A5
Ekstra kalkan:	0CFF04381456E7A5
4CFF04381456E7DD	0CE15EBC1456E7A5
4CE15EBC1456E7DD	
Machine Gun mermisi:	4CFF07301456E404
Shotgun mermisi:	4CFF07341456E404
Plasma Gun mermisi:	4CFF07481456E404
Chain Gun mermisi:	4CFF075C1456E404
Grenade Launcher mermisi:	4CFF07381456E404
Rocket Launcher mermisi:	4CFF073C1456E404
salak yapay zeka:	1C89AD5015F6E79D
	1C89AD541456E7A5

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories (PS One)

Blue Eyes Ultimate Dragon:

801D03B6 - 0505	801D03B8 - 0505
801D03BA - 0505	801D03BC - 0505
801D03BE - 0505	801D03C0 - 0505
801D03C2 - 0505	801D03C4 - 0505
801D03C6 - 0505	801D03C8 - 0505

Zanzarah: The Hidden Portal

Oyunun kısayol'unun sonuna `-console` parametresini ekleyin (Mesela; C:\Zanzarah\System\zanzarah.exe -console). Daha sonra oyun sırasında F11'e basın ve aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
duel victory	O anki savaşı kazanma.
item #	# yerine yazdığınız item'ı verir
	(1'le 73 arasında bir sayı olmalı).
wizform #	# yerine yazdığınız periyi verir
	(1'le 76 arasında bir sayı olmalı).
spell #	# yerine yazdığınız büyüyü verir
	(1'le 119 arasında bir sayı olmalı).
help	Tüm komutları yayınlar.

Dipçik not: Kısayol'a `-console` parametresi yerine `-duelstart` parametresini eklerseniz, oyun direk olarak Duel mod'unda başlar.



Evil Islands: Curse of the Lost Soul

Oyun sırasında `é` tuşuna basarak konsolu açın ve `thingamabob` yazın. Eğer kod'u doğru yazdıysanız ekrana `Activated` diye bir mesaj gelecek. Daha sonra aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
@godmode(0,1)	God Mod.
@godmode(0,2)	God Mod (Tüm hitlerle birlikte).
help	Tüm konsol komutlarını listeler.
give 0 money x	X yerine yazdığınız sayı kadar para verir.
give 0 exp x	X yerine yazdığınız sayı kadar yetenek verir.
fps 0 veya 1	Frame Rate'i gösterir.

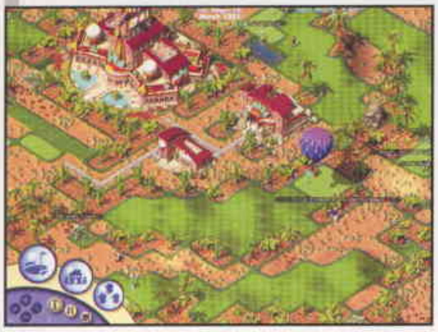


Sid Meier's SimGolf

Oyun esnasında; `Control`, `Shift` ve `Alt` tuşlarına aynı anda basıp aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
tigerwoodsrules	Tüm yeteneklerinizi 990'a çıkarır.
happysmile	Rating'inizi artırır.
moolahmore	9 billion dolar verir.
sgarequest	Sga Rating'inizi en iyisi yapar.
Oyuncu ismi yerine aşağıdakileri girin.	
Tiger Woods	Top ilk vuruşta deliğe girer.
Sid Meier	Tüm binaları bedava yaparsınız.
Maxis Sim	Top deliğin 1 mil uzağına gider.

Daha fazla para için:`Shift` ve `=` tuşlarına aynı anda basın.



Gothic

Oyun sırasında `S` tuşuna basarak Statics ekranına geçin. Burada `Caps Lock` tuşunun ışığının yandığına emin olun. `MARVIN` yazın ve tekrar `S` tuşuna basın. Eğer işlemleri doğru yaptıysanız sol tarafta `Marvin-Mode` yazacak. Sonra aşağıdaki tuşlardan birine basın.

Tuş	Sonuç
F2	Konsolu açar.
F4	Normal kamera mod'u.
F5	Adventure kamera mod'u.
F6	Uçan kamera.



WWII: Desert Rats

Tüm level'ları açmak için isminizi `STBL` olarak girin.

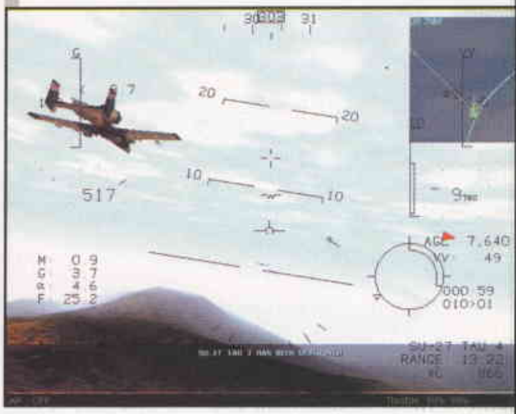


F-22 Lightning 3

Hileleri kullanmak için `Ctrl` ve `Enter` tuşlarına aynı anda basın. Daha sonra kod'ları girin ve yeniden `Enter` tuşuna basın.

Kod	Sonuç
i am the one	Sonsuz sağlık.
the truth is out there	Sınırsız cephane.
fight the future	Cephanenizi yeniden doldurur.
black oil	Benzinin tamamını doldurur.
trust no one	God mod.
i want to believe	Kaza yapmazsınız.
this isnt happening	Hasarınızı tamir eder.
ghostpit	Gizli uçak.
fast	Hız sınırı kalkar.

Not: Bu hileler multiplayer mod'da çalışmaz. Eğer çalışırsa en yakın single-player'cıya başvurun (ne dedin?).



CHEATSTATION

801D03CA - 0505	801D03CC - 0505
801D03CE - 0505	801D03D0 - 0505
801D03D2 - 0505	801D03D4 - 0505
801D03D6 - 0505	801D03D8 - 0505
801D03DA - 0505	801D03DC - 0505

Gundam Battle Assault 2 (PS One)

Sınırsız sağlık P1:	8017B554 - 6000
Full Thruster P1:	8017B520 - 3000
Sınırsız Mega saldırısı P1:	8017B560 - 0003
Sınırsız cephane P1:	8017B566 - 01F4
Sınırsız sağlık P2:	80180B6C - 6000
Full Thruster P2:	80180B38 - 3000
Sınırsız Mega saldırısı P2:	80180B78 - 0003
Sınırsız cephane P2:	80180B7E - 01F4

Sınırsız zaman:	80186F18 - 0063
	80186F1C - 0063

Stuntman (PS2)

(M) Açık olmalı:	0E3C7DF21853E59E
	EE98F50EBCCDD8AA
Sınırsız zaman:	D1EE09DABCA95603
Duvarsız mod:	DE989282BCA99B84
	DE98928EBCA99B84
Bulanık kaplama:	DE98929EBCA99B83
Değişik arabalar:	DE94EB2EFB899B83
	DE94EB2AFB899B83
	DE94EB36FB899B83
Canavar sürücü:	DE94F4EEF9EDD4DB
	DE94F4EAF9EDD4DB
	DE94F4F6F9EDD4DB

Digimon World 3 (PS One)

Veemon maksimum sağlık:	80049BE0 - 270F
	80049BE2 - 270F
Veemon maksimum MP:	80049BE4 - 270F
	80049BE6 - 270F
Veemon maksimum özellikler:	80049BE8 - 03E7
80049BEA - 03E7	80049BEC - 03E7
80049BEE - 03E7	80049BF0 - 03E7
80049BF2 - 03E7	80049BF4 - 03E7
80049BF6 - 03E7	80049BF8 - 03E7
80049BFA - 03E7	80049BFC - 03E7
80049BFE - 03E7	80049C00 - 03E7
Veemon maksimum EXP:	80049BD8 - E0FF
	80049BDA - 05F5
Veemon maksimum level:	80049BDC - 0063

donanma



- Tuğbek?
- Evet Sinan.
- Kapıda bir bey var seni arıyor. Alarko'dan test ürünü getirmiş.
- Nihayet! Günlerdir bunu bekliyordum.
- Alarko'nun donanım ürettiğini bilmiyordum ben Tuğbek.
- Olur mu canım hard-disk yapıyorlar ya.
- Kapıdaki pakete bakılırsa 500 tane falan yollamışlar.
- Ah ah olabilir Sinanım.
(Bu arada biri girer içeri)
- İyi günler beyfendi Raks'dan istediğiniz demo ürünleri getirdim.
- Tuğbek Raks da mı donanım üretiyor?
- Ya ya... Nintendo'nun distrübütörü olmuşlar.
- Hadi canım.
(İçeri biri daha girer)
- Toshiba'dan geliyorum, test için klima kurulacakmış.
- Tuğbeeekkk!!!
- Sinan vurma ama ya. Ya napiim çok sıcak... Anneee, vurma ya vurma.. Ah!!

Tuğbek Ölek



LEVEL HIT

LEVEL HIT

Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendiğimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdiğimiz bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkmasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

nforce2

NVIDIA geçen sene piyasaya sürdüğü ve umduğu başarıyı bulamadığı nForce'un yeni modelini duyurdu. nForce 2 bu sefer üç farklı RAM hızına sahip GeForce4 MX ile geliyor (nForce2-GT modeli). Chipsetin en önemli özelliği bu sefer AGP 8X desteklemesi. Sonbaharda piyasaya çıkacak olan Radeon 9700 ve GeForce NV30 (Muhtemelen GF 5) ile birlikte AGP 8X ekran kartlarında standartlaşmış olacak. Geçen sefer olduğu gibi nForce 2'de asıl çarpıcı taraf South Bridge yani MCP. İlk nForce da kullanılan 5.1 destekli ondie ses işlemcisi değişmemiş. Ancak gelişmiş MCP-T versiyonu kullanan anakartların üzerinde ses kartına ek olarak, 6 USB 2.0, 3 IEE1394a girişi, çift Ethernet kartı ve Ultra-ATA 133 desteği bulunacak. Çift Ethernet'in amacı biriyle Broadband Internet bağlantısı sağlarken diğeri ile ev veya ofis ağına bağlanmak. Daha zayıf olan MCP'de ise tek Ethernet ve muhtemelen daha az USB 2.0 girşi bulunacak. Her iki çip'de 5 adet PCI 2.2 slotunu destekleyecek.

Yeni nForce ayrıca standart 266MHz'lik DDR-RAM'lerin yanı sıra yeni 333MHz ve 400Mhz DDR-RAM'leri de destekliyor. Ayrıca nForce2-ST modeli ile entegre GeForce4 MX'e sahip olmayan nForce 2'lerde görebileceğiz. Bu zaten iyi bir ekran kartı olup da upgrade düşünen veya GeForce4 MX ile yetinmeyenler için daha iyi bir seçim olacaktır.

Piyasaya çıkacak olan ilk nForce2'ler Abit NV7II-8X (ST), Asus A7N8X (ST), Epox EP-8RDA (ST) ve EP-8RGA (GT), MSI K7N2 (GT). Biz haberi hazırlarken anakartların kesin çıkış tarihi ve fiyatı belli olmamıştı.



serialATA görücüyeçıkıyor

Yıllardır adını duyduğumuz ama bir türlü hayata geçmeyen teknolojilerden biri de Serial ATA. Hem Hard-disk'lerin daha performanslı ve stabil çalışmasını sağlayacak hem de kasa içindeki kablo karmaşasına son verecek olan teknoloji nihayet piyasaya çıktı. Henüz hiç bir anakart'da standart olarak desteklenmemesine ve piyasada Serial ATA uyumlu bir Hard-disk olmamasına karşın LSI Logic ve HighPoint PCI yuvasına takılan Serial ATA denetleyicilerini piyasaya sürdüler.

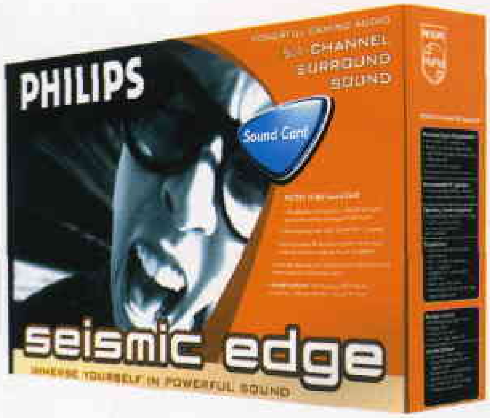
HighPoint RocketRAID 150 daha basit bir model. RAID 0 ve 1'i destekliyor ve üzerinde iki serial ATA Portu var. Bu portların veri transfer hızı saniyede 150MB. Yani bir CD dolusu bilgiyi 4 saniyede iletebiliyor. Elbette şu an bu hızda okuyan veya yazan bir Hard-disk yok. Bu ürünün çekici yanı hem fiyatının 170$gibi makul bir seviyede olması hem de beraberinde gelen iki adaptör ile standart IDE diskleri Serial ATA uyumlu hale getirebilmeniz.

LSI Logic MegaRaid ise 6 Serial ATA portu ve RAID 0, 1, 5, 10, 50 modlarını destekliyor. Üzerinde 64MB SDRAM olan kartın fiyatı çok yüksek olsa gerek.





philips'den2yeniseskartı



Philips iki yeni ses kartı duyurdu: PSC 706 Acoustic Edge ve Seismic Edge. Her ikisi de 5.1 hoparlör desteğine sahip olan kartlar QSound algoritması ile stereo sesleri 5.1'e çevirebiliyor. Acoustic Edge daha çok standart kullanıcıları hedeflerken, Siesmic Edge A3D, EAX 1.0 ve EAX 2.0 desteği sayesinde oyuncular için daha cazip. EAX Advanced HD'nin yayınlaşmaya başladığı bir dönemde biraz geç kalmış olsa da piyasa da Creative'e alternatif bir ürün olması hepimizin faydasına.

JPEG'e Veda mı Ediyoruz?

Bu ayın en şaşırtıcı gelişmesi çılgın bir firmanın çıkıp 5 yıldır elinde bulundurduğu JPEG formatını artık ücretsiz kullandırmayacağını açıklamasıydı. Forgent Networks isimli bu çılgın firma JPEG'in yaratıcısı falan da değil. Sadece 5 sene önce iflasın eşiğindeki bir firmadan ucuza satın almışlar. Patent aslen 17 yıllık ve 2004'de iptal olacak. Ancak Forgent şimdiden JPEG standardını kullanan dijital kamera üreticilerinden firma başına 22 Milyon $ talep etmiş. Hatta Sony'nin 15 Milyon $ ödediği gelen haberler arasında. Patent gereği kullanıcılara dokunamasalar da Forgent'in JPEG kullanan binlerce yazılım üreticisinden de aynı parayı talep hakkı var. Daha da kötüsü bu gelişme üzerine ISO yönetimi JPEG'i standartları arasından çıkarmaya hazırlanıyor.

PII ve PIII'leri Celeron 1.4GHz'e çevirin

Deli gibi gelişen işlemci piyasasını takip edememek ve her işlemci upgrade'inde bir anakartı çöpe atanlar için müjde. PowerLeap firması pek çok Pentium II ve Pentium III destekli anakarta Celeron 1.4GHz takabilmenizi sağlayan bir çevirici çıkardı. Slot 1 ve Soket 370 için ayrı modelleri olan çevrimcinin hediyesi 170$. PowerLeap ürünlerinin bizde satıldığını hiç duymadım ama benzer ürünleri önümüzdeki ayarlarda araştırmakta fayda var.



ATOM-RAM

Wisconsin-Madison üniversitesindeki çılgın bilim adamları 20 yıl içinde tek bir atomun bulunup bulunmamasına göre data depolayan

creativemuvo

Creative'den bu ay yine ilginç bir ürün geldi. Bu dünyanın en küçük ve pratik *MP3 çalarlarından biri*. Pek çoğunuz, son günlerde oldukça popüler olan veri taşıma yeteneğine sahip USB kalemleri görmüştür. Şimdi bunlardan birinin MP3 çalabildiğini düşünün!

MuVo aslında bir birine geçen iki parçadan oluşuyor. Parçalardan üzerinde kontrol tuşları da bulunan küçüğü ayrıldıktan sonra USB kalemler gibi direkt olarak bilgisayara takılıyor. Dinlemek istediğiniz şarkıları veya yanınıza alacağınız dosyaları yükledikten sonra diğer parçayla Voltran oluşturuyor ve MP3 Player'a dönüşüyor. Yetenekleri oldukça az. Ama çok pratik.

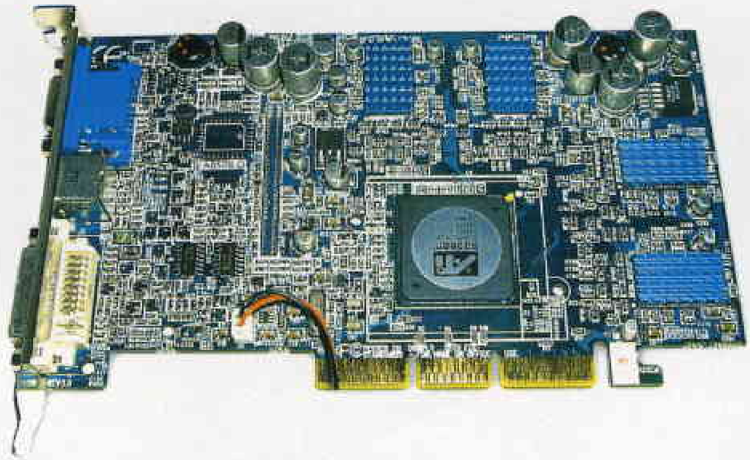


hemDDR333 hemde1GB

Yeni çıkan ve kısa sürede yaygınlaşan DDR333 standardının ne kadar piyasada kalacağı DDR400'ün tam olarak standartlaşıp standartlaşmayacağı henüz belli değil. Ama şu an için en avantajlı RAM tipi olduğu açık. Infineon'da bunun farkında olmalı ki üzeri zibil gibi çip dolu 1GB'lık bir DDR333 RAM üretmiş. Bu şahane RAM'e aranızdan 1300$ veren çıkacağını sanmam ama 3-4 sene sonra bu parçayı 15$'a almak çok keyifli olacak.



radeon9000 radeon9700



ATI yeni GPU'larını duyurdu. Üç yeni GPU'dan R300 kod adıyla bilinen ve uzun zamandır beklenen Radeon 9700 yeni performans lideri olmaya aday. Diğer GPU Radeon 9000 Pro orta seviye, Radeon 9000 ise düşük seviye olarak düşünülmüş.

Elbette bu üçlü içinden en çok ilgili gören henüz piyasaya çıkmayan Radeon 9700. ATI, AGP 8X destekli yeni canavarının 110 milyondan fazla transistore sahip olacağını söylüyor (NVIDIA NV30'da 120 milyonu geçmesi bekleniyor). Parhelia'da bu miktar 85 milyon olmasına rağmen şaşırtıcıydı. Buna karşın hala 0.15 mikron teknolojisinde üretilecek olan GPU'nun çok ciddi ısınma sorunları olacağı açık. Üstelik GPU'nun ve kartın üzerindeki RAM'lerin 300MHz ve üzerindeki hızlarda çalışacağı söyleniyor.

Matrox ve NVIDIA gibi ATI'da bu sefer çift monitör kullanımı ve TV-Out varyasyonlarına önem vermiş. GPU'ya eklenen ikinci RAMDAC sayesinde GeForce'ları yakalamış Radeon. DirectX 9, Matrox'un geliştirdiği Displacement Mapping, Pixel ve Vertex Shader'ların 2.0 versiyonları, HyperZ III, 256MB'a kadar 256-bit DDR-RAM desteği, 40-bit renk derinliği GPU'nun desteklediği yeni özellik ve teknolojiler. Radeon 9700 kullanan kartların 400$ civarında olması bekleniyor.

Radeon 9000 ve 9000 Pro'nun bu özelliklerden kaçına sahip olduğunu henüz bilmiyoruz. Ancak 64MB Radeon 9000 Pro'nun 150$'dan satılacağı söyleniyor. Yeni GPU'ları kullanan ekran kartları Radeon 8500'de olduğu gibi Gigabyte, Hercules ve diğer kart üreticilerinden gelecek. Radeon 9000'in bu ay içinde Radeon 9700'ün ise Eylül ayında piyasada olması bekleniyor.

RAM'lerin üretilebileceğini iddia etmiş. Yeni teknoloji sayesinde bir inch kareye 250 Terrabyte veri sığdırılabilecek. Korkunç!

Sony'den Ucuz El Bilgisayarı

Sony'nin yeni Clié PEG-SL10 el bilgisayarı hem çok şık, hem bir kredi kartından biraz büyük ve hem de sadece 150$. Renkli ekrana sahip olmaması ve sadece 8MB'lık RAM kapasitesi kötü yanları. Ancak üzerinde Memory Stick girişi var. Palm OS 4.1 kullanan Clié PEG-SL10 ucuz bir şeyler arayanlar için harika bir seçim.



52X CD Yazıcı

Şimdi diyebilirsiniz ki "CD yazıcılar ne zaman 52X okudu ki 52X yazsın!". Bende aynısını söylüyorum ama Ultima Electronics (ilk kez duyuyorum) 52/24/52 hızında bir CD yazıcı geliştirmiş. Hem 52x yazan hem de 52x okuyan cihaz aynı zamanda buffer underrun koruma sistemi JustLink'e de sahip. Nereden bulunur, iyi midir kötü müdür bilinmez. Ama kısa süre sonra LG, Yamaha ve Plextor gibi daha tanıdık markalardan daa aynı hızda modeller bekleyebiliriz.

Cg ya da "C for graphics"

NVIDIA bu ay çok farklı bir duyuruyla karşımızdaydı. Bu yeni duyurunun konusu oyun ve profesyonel 3D uygulamalar için yeni bir programlama diliydi. Bugüne kadar kullanılan C dilini geliştiren, DirectX ve OpenGL ile direkt bağlantılı çalışmasını sağlayan Cg sayesinde hem programcıların işi kolaylaşacak hem de önlerindeki engeller bir nebze daha *kalkmış olacak*. Daha önce de benzer C türevleri çıkmıştı ancak Cg, NVIDIA'nın gücü sayesinde benzerleri içinde geçerlilik kazanan ilk programlama dili olacak.

Benq VP150X



Bugüne dek yüzlerce donanım ürünü inceledim ama içlerinde beni bu denli şaşırtıp hayran bırakanı olmamıştı sanırım. Geçen ay Matrox Parhelia ile üç 18" TFT monitörü birleştirip fazlaca geniş ekranda oynamanın keyfini çıkarmıştık. Ama Benq VP150X gibi üst seviye bir projektör ile yaşadığınız deneyimin yanına bile yaklaşamaz. Koca bir duvarı monitöre çevirmekten bahsediyoruz. Ama öyle Tv-Out gibi yazıların bir birine girdiği kalitesiz bir görüntü değil bu, gerçekten monitör gibi.Projektörü kullanmak için iki şeye ihtiyacınız var. Birincisi ona bağlayabileceğiniz bir PC, ikincisi önünde geniş bir açık alan olan pürüzsüz, temiz bir duvar. Görüntüyü yansıtacağınız duvarın önünde yeterli alanın olması çok önemli. Çünkü projektörlerin verdiği resmin boyutu projektör ile duvar arasındaki mesafe ile doğru orantılı. Projektör duvardan ne denli uzak olursa resim o denli büyür. Elbette bunun bir sınırı var. Pek çok projektörde bu sınır çok daha düşük olsa da Benq VP150X'i 13.5 metre uzaklığa yerleştirebiliyorsunuz ve bu durumda 310" gibi devasa boyutta bir ekrana sahip oluyorsunuz. Ancak böyle bir görüntü için 4.7 metre yüksekliğinde ve 6.3 metre genişliğinde bir duvara ihtiyacınız var. Ama ne demişler, projektörü olan duvarı da ayarlar.

Muhteşem Bir Manzara

Benq VP150X'de beni asıl etkileyen elde ettiğimiz görüntünün devasalığı değil kalitesiydi. Bütün bir duvarı kaplayan görüntünün kesin bir netlikte olduğunu ve monitörünüz kadar güzel gösterdiğini düşünün. Videoları, resimleri izlerken hiç bir bozulma yok. Hele oyunlarda görüntü kalitesi kendini daha da gösteriyor. Mesela Benq VP150X'de Counter-Strike açtığınız zaman karşınızda mükemmel görüntü kalitesinde ve gerçek boyutta modeller görüyorsunuz. Syberia gibi inanılmaz güzellikte ki 2D planları olan oyunlar projektörde ilk oynanması gereken oyunlar. Siz her şeyi bulanık ve piksel piksel beklerken karşınız da cam gibi bir görüntü ve oyunun sokakları. Dalıp gidiyorsunuz. Görüntü kalitesinin bu denli yüksek olmasının sebebi monitörü direkt VGA girişinden RGB olarak bağlamanız. Bu sayede projektör 1280x1024 çözünürlüğe kadar çıkabiliyor. Ama 1024x768'de bile görüntü kalitesi fazlasıyla iyiydi. Oyunlarda 1024x768 öyle duvarlara yansıtılacak dev bir resim boyutuymuş gibi gelmezdi bana da. Ama Benq VP 150X'i kullanırken fark ettim ki aslında çözünürlüğü sürekli arttırıp durmamızın sebebi sadece alias dediğimiz sorun. Kenarların tırtıklıklı olması dışında ters giden bir şey yok.

Elbette iyi bir görüntü kalitesi için karanlık bir ortama ihtiyacınız var. Ancak Benq VP150X'in 1800 ANSI Lumen'lik ışık gücü hafif loş ortamlarda dahi kusursuz bir görüntü almanızı sağlıyor. Cihazın üzerinde hem RGBin hem de RGB-out var. Yani aynı anda monitör ve projektörü birlikte kullanmak isterseniz çift VGA çıkışına ihtiyacınız yok. Bunun dışında kompozit ve S-Video girişlerde cihazın üzerinde bulunuyor. Playstation 2 ve X-Box'ın yerden tavana kadar duvara vuran görüntüsünün ne kadar iyi olduğunu söylemem gerek yok heralde.Bu harika cihaz için bulunabilecek tek kusur fiyatı. Hani komple PC fiyatına derler ya... Benq VP150X bunu da bayağı aşıyor. Araba fiyatına demek daha doğru olur. Tam 3300$. Şöyle bir yutkunup karanlık düşüncelere düşüyor insan. Ama 3-5 sene sonra çok daha makul fiyatlara geleceğini bilmek bile güzel.

Benq VP150X	
İthalat:	Infronics
Telefon:	(216) 317 96 50
Fiyat:	3.300$ +KDV

Abit Media XP



Abit gelişmiş özelliklere sahip anakartlarıyla zaten diğerlerinin bir adım ötesinde olmaya alışmıştı. Ancak yeni AT7 ve IT7 modelleriyle fark baya açılmış gibi. Her iki anakartın üzerindeki tarihi geçmiş PS/2, Seri ve Paralel portlardan kurtulmuş olması, bunların yerine üzerlerinde USB 2.0, IEEE1394 portlarının, Ethernet kartının ve 5.1 ses kartının bulunması sayesinde anakartların geleceğini çizdiklerini geçen ay söylemiştim. Bu ay nForce2'nin duyurusu ile bu onaylamış oldu.

Aslında IT7 ve AT7'nin daha çok marifeti var. Sadece bu marifetlerin tümünü görebilmek için Media XP'ye ihtiyacınız var. Media XP ilk bakışta Live! Platinum'ların ek modülüne benziyor. Aslına bakarsanız işlevi de çok farklı değil. Media XP'yi CD-ROM'ları taktığınız 5.25" yuvalarından birine takıp anakart ile arasındaki dört bağlantıyı yapıyorsunuz. Bu iş biraz zahmetli ve kablo kalabalığınızı arttırıyor. Neyse ki ABIT, Creative'in hatasına düşüp ribbon kablolar kullanmamış.

Media XP'nin üzerinde InfraRed portu, kulaklık ve mikrofon girişi, iki USB 2.0 ve bir IEEE1394 portu, optik ses çıkışı ve üç ayrı Memory Kart tipi (Compact Flash, Panasonic SD, Memory Stick) için okuyucu bulunuyor. Bu ek girişlerin hepsi ön tarafta bulunması gereken ve fazlası göz çıkarmayan şeyler. Bunlara ek olarak bir ses ayar düğmesi ve dijital CPU sıcaklık göstergesi isterdik (artık bir dahaki sefere). IT7 ve AT7 sahipleri için hoş bir alternatif Media XP.

Abit Media XP	
İthalat:	Çizgi
Telefon:	(212) 356 70 70
Fiyat:	Firmayı Arayınız

Yamaha MS201

Yamaha'nın klasik 2.1 çizgisinden bir ürün MS 201. Tek subwoofer, iki yan hoparlör, sağ hoparlör üzerinde ses kontrol düğmesi. Bu modelde değişen yan hoparlörlerin formu olmuş. Yamaha'nın yere paralel hoparlörleri yerine dik ve uzun bir hoparlör formu seçilmiş. Dar bir masada çalışıp hoparlörlerini monitörün her iki yanına sıkıştırmak durumunda olanlar için daha iyi olmuş.

MS201 toplam 30Watt gücünde. Bu toplam gücün 6'şar Watt'ı yan hoparlörlere 18'i ise subwoofer'a ait. Bu modelde gözüme çarpan tek eksik sağ hoparlör üzerinde görmeye alıştığımız kulaklık çıkışının unutulması oldu.

Bir hoparlörden az yer kaplamasını, çok bağırmasa bile temiz ses vermesini bekleyenler için ideal bir hoparlör. 41$'lık fiyatı da gayet iyi bence. Sonuçta Yamaha hoparlör alıyorsunuz 3-4 seneden önce (siz *kastetmediğiniz sürece*) sorun çıkmayacağını biliyorsunuz. Ama şöyle dört yanı saran veya gümbür gümbür bağıran bir şey istiyorsanız MS-201 size zayıf gelecek.



Yamaha MS201	
İthalat:	İthalat: SKY
Telefon:	(212) 225 68 08
Fiyat:	41$ +KDV

Abit Siluro GeForce4 Ti 4200

Geçen ay haberlere GeForce4 Ti 4200'den bahsetmiş ve düşük fiyat, yüksek performansla GeForce'lar arasında parlayacağını söylemiştim. GeForce4 Ti 4600 ve 4400'ün fiyatları çok yüksek, GeForce4 MX 440'ın ise teknolojik yetenekleri GeForce3'den daha geri. GeForce4 Ti 4200 tam bu araya yerleşiyor. GeForce4'ün sahip olması gereken tüm teknolojik özelliklere sahip ve fiyatı uygun.

Performans olarak GeForce4 Ti 4200 fazlasıyla tatmin edici. GeForce4 MX 440'dan %50 ila %100 arasında daha fazla perfomans veriyor. GeForce4 Ti 4600 ise %25 ila %50 arasında değişen oranlarda daha hızlı GeForce4 Ti 4200'den. Yani Ti 4200, Ti4600 ila MX 440 arasında bir yerde olsa da Ti4600'e çok daha yakın. Bunun sebebi saat hızlarındaki farktan çok teknolojik özellikler ve shader'ların kullanımı. GeForce 4 Ti serisinin saat hızları (Çekirdek/RAM) şöyle değişiyor: Ti 4600 (300HHz/325MHz), Ti 4400 (275MHz/275MHz), Ti 4200 (250MHz/250MHz). Çipler birbirinin aynısı olduğu ve saat hızlarında da ciddi uçurumlar olmadığına göre GeForce4 Ti 4200 aldığınız zaman Ti 4400 ve Ti 4600'e göre çok bir şey kaçırmış olmuyorsunuz.

Abit Siluro GeForce4 Ti4200'ün 64MB ve 128MB'lık iki ayrı modeli var. Şu an ülkemizde sadece 64MB'lık model var. Zaten 128MB'lık model 40$ daha pahalı ve kullanılan RAM'lerin hızı daha düşük (225MHz). Bu yüzden GeForce4 Ti 4200 alırken 64MB'lık versiyonu tercih etmek daha mantıklı.

Şimdi biraz da kartın çipini bırakıp kendisine bakalım. Artık herkes biliyordur sanırım, aynı çipi taşıyan kartların tasarımları da tamamen ayrı. Kartlar arasında fark yaratan üretim kaliteleri ve görüntü çıkış opsiyonları. Kalite konusunda zaten Abit her zaman üst sıralarda yer almıştır. Görüntü çıkışları olarak da bu sefer çok sağlam bir kart çıkarmış. Kartın üzerinde 3 çıkış var. Standart VGA çıkışı, S-Video/Composit TV-Out ve DVI çıkışı. DVI çıkışı *TFT kullananlar için çok* faydalı olsa da genelde pek çok kişinin işine yaramaz. Ama bu sefer durum farklı. Çünkü kart ile birlikte gelen küçük bir adaptör sayesinde bu çıkışı da VGA'e çevirerek çift VGA çıkış sahibi olaibliyor ve dolayısıyla iki CRT monitörü aynı anda bağlayabilirsiniz. Şu ana kadar piyasaya çıkmış kartlar içinde bu özelliği ilk defa görüyorum. Gerçi Parhelia'da görmüştük ancak henüz piyasaya çıkmış değil.

Karma karışık GeForce tarlasında yolunu kaybedenler için durumu özetleyelim. GeForce 4 Ti 4200 şu an için hem fiyat hem performans olarak değerlendirince piyasadaki en iyi kart. Elbette daha fazlasını vermekten çekinmeyenler GeForce4 Ti 4600, bu fiyatı karşılayamayanlar ise GeForce4 MX 440'a yönelecektir. Ancak Ti 4200 ideal çizgiyi yansıtıyor. Bu 3 model haricindeki bir GeForce'u ise artık tavsiye etmiyoruz. Abit Siluro GeForce4 Ti 4200'de eksiksiz ve hatta fazlası olan bir ekran kartı. Ti 4200'e karar kılarsanız düşünmeden alabilirsiniz.



Abit Siluro GeForce4 Ti 4200	
İthalat:	İthalat: Çizgi
Telefon:	(212) 356 70 70
Fiyat:	170$ +KDV



Soldier of Fortune 2'ye İnce Ayar

Oyundan en yüksek performansı almak için detaylı bir klavuz

Bence son zamanlarda çıkan oyunlar içinde multiplayer kapasitesi en yüksek olanı Soldier of Fortune 2. Counter-Strike'a yaklaşan bir keskinlik, Jedi Knight II'den daha sağlam grafikler ve oldukça geniş bir çeşitlilik. Yurt dışında en çok online oynanan oyunlardan biri olan SoF2 kısa süre sonra bu toprakları da kasıp kavurursa şaşmayın.

Ancak SoF2, OpenGL destekli Quake 3 motorunu kullanan diğer oyunlar gibi düşük sistemleri çok zorluyor. Ama bir kaç değişiklikle oyunu hem daha hızlı çalıştırmak hem de kendi zevkinize ayarlamak mümkün.

Config Dosyaları

SoF2'nin menülerinde oldukça fazla ayar var. Ama yine de config dosyasından girmemiz gereken bir iki ayara sahip. SOF2'de single ve multiplay için iki ayrı config dosyası var: myconfig.cfg ve sof2mp.cfg. Bu dosyalar Counter-Strike oyuncuları için biraz karışık gelebilir. Bu yüzden en güzeli ayrı bir config dosyası oluşturmak. Bunun için oyun klasörünün altında yeni bir config dosyası yaratın ve benim.cfg olarak isimlendirin.

Bu durumda her oyuna girdiğinizde [Shift] ve ["] tuşlarına aynı anda basarak konsolu açmanız ve [exec benim.cfg] yazmanız gerekiyor. Eğer sadece multiplayer oynuyorsanız daha basit olan sof2mp.cfg'den de yapabilirsiniz bu değişiklikleri. Ancak sof2mp.cfg'e bir komut girerken aynısından iki tane olmamasına ve her komutun başında [seta] yazıp komuttan önce bir boşluk bırakılmasına dikkat etmilisiniz.

Ayarlar

Öncelikle oyunun kendi menüsündeki ayarlardan neler yapabilirz bir ona bakalım. Options altındaki Video Settings'e girin. Buradaki ilk ayar Gamma. Monitör, ekran kartı ve kendi zevkinize göre bunu deneyerek ayarlayabilirsiniz. Altındaki Light Flares oyundaki aydınlatma efektlerini kontrol ediyor. Burada Simple'ı hiç seçmeyin. Occluded daha hoş bir efekt yaratsa da hem performansı düşürüyor hem de multiplayer'da dikkat dağıtıcı. Benim tavsiyem Off bırakmanız. Resolution oyunda ekran çözünürlüğünü ayarlıyor. Benim için ideali 1024x768'dir. Bundan fazlası gereksiz performans kaybı yaratıyor. Eğer performansınız düşükse 800x600'e inebilirsiniz. Ancak sistem çok çok kötü olmadıkça 640x480'e inmeyin.

"Yurt dışında en çok online oynanan oyunlardan biri olan SoF2 kısa süre sonra bu toprakları da kasıp kavurursa şaşmayın."

Texture Quality oyundaki dokuların kalitesini ayarlıyor. Elbette daha iyi grafikler daha düşük performans demek. Sisteminizin gücüne göre deneyerek bu ayarın idealini bulmalısınız. Bu menüdeki diğer ayarları değiştirmeyin.

Şimdi Advanced'e tıklayarak devam edelim. İlk ayar olan Texture Filtering grafik kalitesiyle alakalı. 3dfx veya TNT2 karta sahip olanların Bilinear seçmesinde fayda var. Ama Kyro, GeForce veya Radeon sahibiyseniz bu ayarı Trilinear'da bırakın. Vertical Sync daima açık kalsın. SoF2, CS gibi FPS'ye bağımlı olmadığı için sabit 100 FPS'ye ihtiyacınız yok. FPS'nin monitörünüzün destekleyebildiği tazeleme hızına göre 60 veya 85'de kalması bir şey değiştirmiyor. Diğer ayar Quincunx Multisampling, GeForce 3 veya 4 sahipleri için. Eğer ekran kartınız bunlardan biri değilse kapalı kalmalı. Eğer bunlardan biriyse açık bırakabilirsiniz. Ancak bir Anti-Aliasing metodu olduğundan performans da düşüş olacaktır.

Anisotropic Filtering dokuların uzaklaşırken kalitelerinin düzenli olarak azalmasını sağlar. Pek çok oyunda iki adım ötenizdeki bir çizginin ilerisinde bulanık, gerisinde ise net dokular olduğunu fark etmişsinizdir. Anistropic Filtering bu geçişi dağıtarak çirkin bir görüntü oluşmasını engeller. Elbette karşılığında performansınız düşer. Sonuna kadar kısarak performansınızı arttırabilirsiniz. Ama oluşan görüntü çok rahatsız edici olduğundan mümkün olduğunca yüksek tutmakta fayda var.

Video System Settings

Daha aşağıdaki Video System Settings daha detaylı ayarlar içeriyor. UI Texture Quality oyunun arayüzündeki mermi sayısı gibi yazıların çözünürlüğünü belirliyor. Eğer 32MB ve üzerinde bir ekran kartınız varsa bunu High seçeneğinde tutabilirsiniz. Ancak RAM fakiri bir ekran kartınız varsa Low'a alın. Yazılar ne kadar net olursa bu-





radaki değerlere o kadar hakim olabilirsiniz.

Colors seçeneği oyunda kullanılan renklerin derinliğini ayarlıyor. Auto seçeneği anlamsızca masaüstünüzün o anki değerini aldığından hiç bir zaman kullanılmamalı. Eğer 32-bit desteğine sahip olmayan Voodoo 2 gibi çok eski bir kartınız varsa mutlaka 16-bit'de kalmalı. Yeni ekran kartlarında 32-bit bırakmak grafiklerde gözle görülür bir kalite sağlayacaktır. Ancak performans düşüşü de oldukça yüksektir.

Alias Shaders seçeneğini açık bırakırsanız oyunda kullanılan dokuların çeşitliliği azalacak ve böylece ekran kartının RAM'i rahatlayacaktır. Özellikle multiplayer oyun için bunu açık bırakmak en mantıklısı. Ancak tek kişilik oynarken kapatarak oyun için hazırlanan tüm dokuları görmek daha mantıklı.

Advanced Texturing objelere birden fazla doku işlenmesini sağlar. Eğer GeForce gibi Multi-Texturing yeteneğine sahip bir ekran kartınız varsa performans düşüşü oldukça az olacaktır. Ancak bu özelliğe sahip olmayan ekran kartlarında performans düşüşü ölümcül olabilir. Bu ayarı açık bırakmak oyun içindeki objelerin daha güzel görünmesini sağlayacaktır.

Curve Subdivisions özellikle yer şekilleri ve büyük nesnelerin ne kadar detaylı olacağını belirler. Açık arazi haritalarında performans ve grafik arasında ciddi gelip gitmeler yaratan bu ayar kapalı iç mekanlarda pek bir değişiklik sağlamaz. SoF2'de sistem en çok dış mekanlarda zorlandığına göre sıkı bir GeForce4 Ti'niz yoksa bu ayarı düşük seviyede tutmak en mantıklısı.

Image Format oyun içindeki en faydalı ayarlardan biri. Hangi doku sıkıştırma formatının kullanılacağını belirliyor. 16 Bit ve 32 Bit'de dokular sıkıştırılmadan olduğu gibi kullanılıyor. Bu oyundaki yükleme sürelerini oldukça azaltsa da performans için çok zararlı. Bu yüzden ekran kartınız 128MB RAM'e sahip değilse diğer seçeneklerden birini seçin. Elbette eski bir ekran kartınız varsa hiç bir doku sıkıştırma formatını desteklemeyebilir. Bu durumda oyunu oynayabilmek için 16 Bit seçmek durumundasınız. Kyro ve Radeon için DXT1 Compressed ve GeForce'lar için ise DXT5 Compressed seçmelisiniz. Alpha Image Format için de aynıları geçerli.

OpenGL Extensions bölümünün ilk ayarı olan Generic seçeneğini "Yes" olarak bırakın. Ancak oyun çalışmaz veya anormal problemler yaratırsa bu seçeneği kapatarak deneyebilirsiniz. Nvidia Specific ve ATI Specific seçeneklerini ise bu markalardan birine sahip ekran kartınız varsa seçmelisiniz.

Scalability Settings

SoF 2'nin menüsündeki performans ayarları bu kadarla bitmiyor. Şimdi Scalability Settings'in altına gelin.

Model Detail oyun içindeki karakterlerin ne kadar detaylı olduğunu belirler. Özellikle kalabalık çarpışmalarda FPS'nin düşmesine detaylı modeller sebep olur. Eğer sisteminiz çok güçlü değilse ve oyunda takılmalar yaşıyorsanız bu seçeneği en düşükte tutmak karambollerden canlı



çıkmanızı sağlar. Diğer yandan oyunun grafikleri içinde en önemli olanı modellerdir ve detaylı modeller karşınızdakini kim olduğunu daha rahat anlamanızı sağlar.

Shadow Quality ayarı Blob ve Projection olarak iki farklı ayara sahip. Projection seçildiğinde performansta düşüş olsa da bu seçeneği seçmek daima daha faydalı. Çünkü kimi zaman köşelerden dönerken düşmandan önce gölgesi görülüyor. Oyundaki bir bug yüzünden bazen duvarların arkasına gölge düşebiliyor. Haince ama sonuçta oyunun ayarıdır hileye girmez.

Fog ayarı da sadece açık arazi için etkili. Oyundaki sis bombalarını etkilemiyor. Fog'un kendisi performansı düşürse de görüş alanını azalttığı için bunu dengeliyor. multiplayer'da sisleri kapamak ve tek kişi oynarken Cull Fog ayarında tutmak en mantıklısı.

Shell Casing silahınızı ateşlediğinizde boş kovanların çıkışını gösteriyor. Eğer kovanları izlemek hoşunuza gidiyorsa açık bırakın. Ancak performansta küçük bir düşüş yaratacaktır.

Number of Decals oyundaki mermi, patlama ve bıçak gibi ortamda kalan izlerin sayısını belirliyor. Çarpışmaların nerede geçtiğini görmek için güzel ama performans için kötü. Size uyan ayarı deneme yanılma ile bulmalısınız.

Image, Sound ve Model Longevity sistam hafızasında oyun parçalarının ne kadar süre tutulacağını belirliyor. Aynı harita ve modellerin yeniden yüklenmesinde hız sağlayan ayar sistem RAM'iniz düşükse performansı düşürebilir. 128MB için None, 256MB için Short, 512MB ve üstü için Long en ideal ayarlar.

Şimdi Advanced'e geçelim. Curve Detail, Curve Subdivisions ile paralel çalışıyor. Ancak iç mekanlardaki vazo gibi yuvarlak nesneleri de et-



kiliyor. Effect Overdraw oyundaki patlama ve benzeri efektlerin düzeyini belirliyor. Yükseldikçe dah güzel efektler ve daha düşük performansa yol açıyor. Low End Machine ayarını daima False olarak tutun. Gore Quantity'yi yüksek tutmak performans'da ve ruh sağlığınızda ciddi düşüşler yaratabilir. Tamamen kaparsanız da düşmanı vurduğunuzda anlayamazsınız.

Maximum Image Quality dokulara ait ayarları sınırlıyor. En iyisi bunu Very High bırakıp gerekli ayarları dokularla ilgili diğer ayarlardan yapmak.

Config'den Grafik Ayarları

Şimdi config'den yapabileceğimiz ayarlara bakalım. r_detailtextures "0" oyundaki ince doku detaylarını açıp kapatıyor. Bence performans düşürmeye değmeyecek bir detay. Bu yüzen "0" bırakmakta fayda var. Eğer GeForce veya daha yeni bir ekran kartınız varsa r_ext_multitexture "1" komutunu kullanın. Daha eski ekran kartları için ayarı "0" yapın.









sisteminizin server ile bağlantı kurma isteği FPS'nize bağlıdır. Yine de bu değeri 40'ın altına indirmeyin.

Ses Ayarları

Şimdi kısaca Ses ayarlarına bakalım. Sound Driver altında bizim için önemli olan ilk ayar Sound Driver. SoF2 EAX Advanced HD destekli az oyunlardan biri. Bu yüzden Audigy sahibiyseniz oldukça avantajlısınız. Ses kartınız desteklediği sürece bu ayarı EAX'da tutun. Eğer ses kartınız EAX desteklemiyorsa DirectSound'u seçin. Eğer EAX desteğine sahip olmasına rağmen oyun EAX olarak çalışmıyorsa oyunun CD'sindeki Setup\Extras\OpenALInstall seçeneğinde bulunan kurulum programını kurarak OpenAL'i kurun. Bu yeni API oyunda EAX veya EAX Advanced HD kullanmanızı sağlıyor.

Sample Quality'yi High'da tutun. Bu size 22kHz ses sağlayacaktır. Ancak ses kartınızla sorununuz varsa (özellikle on-board veya eski ses kartlarında) ayarı Low'a getirin. Ancak 11kHz'Lik sesler kulağınıza pek hoş gelmeyecek. Music seçeneği tek kişi oynarken Dynamic'de kalsın. Böylece aksiyonla birlikte müzik da hızlanacak. Ancak multiplayer'da bir etkisi yok.

Eğer sesler olması gerektiği gibi gelmiyorsa, mesela gecikme varsa konsoldan s_mixahead "0.2" ayarını zalatın. "0.2" standart ayardır. Ses sorunlarını giderene kadar "0.01"lik azalmalarla deneyin. Bu ayar Half-Life'da bulunan "_snd_mixahead" ile aynı.

Misc Settings bölümünde gerekli çok fazla bir ayar yok. Mouse Input Method'un DirectInput'da olmasına dikkat edin. Sensitivity'yi kendinize göre ayarlayın eğer öyle alışmışsanız mouse'u vertical'den invert edin. Mouse Wheel Sensitivity yine size kalan bir ayar ama düşük tutmanızı tavsiye ederim. Mouse Filtering'in açık kalmasında fayda var. Eğer Logitech iFeel mouse'a sahipseniz ForceFeedback'i açmakta fayda var. Oldukça hoş bir efekt veriyor. Ancak uzun vadede bileğinizi yoruyor.

Bu ayarlarla ilgili konsol veya config'den girilebilecek bazı ayarlar var. cl_mouseAccel "0" komutu ile Mouse Acceleration'I kapatabilirsiniz ki herkese tavsiye ediyorum. cl_sensitivity "3.5" ile sensitivity'nizi hem rakamsal olarak belirleyebilirsiniz hem de oyun içinde değiştirebilirsiniz. Eğer mouse'un tepkilerinde bir gecikme hissederseniz r_finish "1" komutunu deneyin.

"Yurt dışı server'ları mutlaka deneyin. Çok fazla lag olsa da oyunu bilmediklerinden oldukça eğleniyorsunuz. Ama düşük ping'li ve sıkı oyuncuların olduğu bir server arıyorsanız sof2.sanane.com'a girin"

r_ignorehwgamma "1" ayarı ekran kartının kendi gamma ayarlarını iptal eder ve sade oyun içi ayarları aktif kılar. r_overBrightBits "1" seçeneği ise brightnes'ı ekstra arttırmak için. Ayarları sonuna kadar açmanıza rağmen ortam hala karanlık geliyorsa bunu kullanın. cg_drawFPS "1" komutu ile ekranın sağ üst köşesinde FPS'nin o anki durumunu görebilirsiniz. Performans'da küçük bir düşüş yarattığı için deneme yapmak için kullanılmalı.

cg_numMarks "800" komutu ile Number of Decals ayarına ince ayar yapabilirsiniz. Değeri 0 ila 1000 arasında değişiyor. com_maxfps "100" komutu ekran kartının ürettiği maksimum FPS'yi belirliyor. Bu komutu kullanarak tazeleme oranının da altında bir FPS limiti koyabilirsiniz. Bu başta mantıksız gelebilir. Ancak Internet bağlantınız kötüyse FPS'yi sınırlamak daha stabil bir bağlantıya sahip olmanızı sağlar. Çünkü

sof2.sanane.com

Evet Soldier of Fortune 2 için yapabileceğiniz ayarlar bunlar. Buraya kadar nefesiniz yettiyse ve ayarları kendinize göre yaptıysanız şimdi girip oyunun zevkini çıkarabilirsiniz. Yurt dışı server'ları mutlaka deneyin. Çok fazla lag olsa da oyunu bilmediklerinden oldukça eğleniyorsunuz. Ama düşük ping'li ve sıkı oyuncuların olduğu bir server arıyorsanız sof2.sanane.com'a girin (oyunun 1.01 versiyonu olması gerekiyor). Tatil dönüşü (yani haftaya) Level editörlerini komple orda bulabileceksiniz.

donanım pazarı

Bu RAM'ler Bizanstan mı Geliyor?

Bu sene fiyatları yeniler, ürünlerden ne alsak ne satsak diye bakıyorum... Ne güzel hemen her ürün 2$, 3$ ucuzlamış. İki olsun üç olsun bizim olsun ne güzel. Ama o da ne? SD'si RD'si DDR'ı bütün RAM'ler yine tavan yapmış. Nedir bu RAM fiyatlarının sırrı, her seferinde sırtımızdan vurmak zorundalar mı?

Boğaziçi	(212) 217 29 29
Çizgi	(212) 356 70 70
Datagate	(212) 288 53 11
Empa	(212) 599 30 50
İhlas-Acer	(216) 317 96 50
Kont	(212) 499 62 99
Microsoft	(212) 258 59 98
Multimedya	(212) 212 98 50
Ölçsan	(212) 229 60 65
Pasifik	(212) 212 88 67
SKY	(212) 225 68 08
TET	(212) 256 35 32
Ufotek	(212) 274 56 60

Donanım Pazarı

	EKONOMİK	İDEAL	SÜPER
İşlemci	Celeron 1700MHz Datagate/Empa: 99$	AMD AthlonXP 1800+ Boğaziçi/Ebis: 115$	Pentium 4 2.53 GHz Datagate/Empa: 685$
Anakart	MSI 6566 Datagate/Multimedya: 99$	ABIT AT7 Çizgi/Datagate: 169$	ABIT IT7 Çizgi/Datagate: 1175$
Bellek	256 MB DDR-RAM Fiyatı: 65$	256MB DDR-RAM Kingston Fiyatı: 65$	512MB RD-RAM Kingston Fiyatı: 210$
Hard-disk	Seagate Baracuda IV 40GB Datagate: 76$	Seagate Baracuda IV 40GB Datagate: 94$	Seagate Baracuda IV 80GB Datagate: 110$
Ekran Kartı	Abit Ge Force 4 MX440 Çizgi: 99$	Abit GeForce4 Ti 4200 Çizgi/Datagate: 170$	Winfast GeForce 4 Ti 4600 Kont/Multimedya: 399$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 146$	Sony G220 17" Empa: 325$	Sony G520 21" Empa: 955$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 52$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 60$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 60$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 38$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 90$	Sound Blaster Audigy Platinium Kont/Empa/Multimedya: 183$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 35$	APACHE 56k V90 USB TET: 55$	APACHE 56k V90 USB TET: 55$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60$	Elan Vital T-10 Boğaziçi/Çizgi: 82$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	USB Klavye,Logitech Optical Wheel Microsoft: 60$	Logitech Cord. Freedom Optical Ufotek: 123$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam	**786$**	**1276$**	**3047$**

Yan Ürünler

	EKONOMİK	İDEAL	SÜPER
Hoparlör	Creative FPS 1500 Kont/Empa/Multimedya: 65$	Creative DTT2200 Kont/Empa/Multimedya: 125$	Creative DTT3500 Kont/Empa/Multimedya: 295$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40$	Microsoft SW FF2 Microsoft: 85$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99$
CDRW Sürücü	Plextor 24/10/40A SKY: 169$	Plextor 24/10/40A SKY: 169$	Pioneer DVR-A30 SKY: 735$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 42$	Intel Create & Share Empa: 65$	Intel Pocket PC Camera Empa: 119$

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdiğimiz fiyatlarla ve bilgisayarınızdaki fiyatlarla uyuşmayabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözüyle bakabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün listeye eklenmemiştir. Ürünlere ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcıya satış yapmamaktadır ve sizi bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.



teknik servis

LevDOS destek sayfasına hoş geldiniz. Her hangi bir noktada yardım isterseniz dergiyi havaya atıp tutunuz. Bu sayfadaki yazı geçen aykinden eski, geçen aykini okumak ister misiniz? Sayfayı daha iyi okumak için Çince Karakter desteği yükleyelim mi? Bu sayfada görüntülemeyecek kadar çok resim var, resimlerın hepsı görüntülenmeyecek. Sayfa bu haliyle saklanamaz isterseniz koparıp sağlam bir yere saklayın. Bu sayfanın yazarı Inbox'ın yazarı ile çakıştı, lütfen yazarların IQ ayarlarını kontrol edin. Sayfa geçersiz bir işlem yürüttü derginiz kapatılacak. Şimdi dergiyi yeniden başlatmak istediğinizden emin misiniz? Okunmayan tüm sayfalar kaybedilecek...**Tuğbek Ölek**

Donanım Pazarında İncelenmeyen Ürünler

Merhaba, bu artık size gönderdiğim kaçıncı mesajım artık hatırlamıyorum. Ama bu sefer ki fazla sitern dolu olacak. Tabi biraz öneri ve sorunlar da var. İlk önce önerilere ve sitemlere geçelim.

1- Donanma bölümündeki gemi ayy pardon bilgisayar sistemlerindeki parçaların hepsinin incelendiğinden bahsediyorsunuz ama şu ana kadar ben GeForce Ti 4200, Sony 21" monitör gibi parçaların incelemelerini derginizde görmedim. Neden? Eğer kendim inceledim o yüzden dergideki listeye koydum diyorsan bunu bizden gizleme ihtiyacı mı hissettin?

2-Dergide maalesef incelemediğiniz bir sürü parça var. Mesela Creative Inspire hoparlör serisi, A4 Tech fareler, P4 anakartlar, yeni çıkan DDR-RAM'ler ve daha başka parçalar. Biliyorum yeriniz kısıtlı ama biz de güncel parçaların performanslarını dikkate alarak donanım almak istiyoruz. Hakkımız değil mi?

(Sonraki iki soru donanımla ilgili değildi. O yüzden geçiyorum.- TÖ)

Şimdi gelelim sorulara :)

1- Geçen günlerde benim eskiyen SB16 ses kartının yerine bir Vibra 128 2.1 aldım (almaz olaydım). Her şeyiyle yükledim. Dedim bir Fifa (01 ve 02) oynayalım. Oyunu başlattım her şey yolundaydı ama maça girdiğimde iş değişti. Çünkü sesler çok fazla uzuyordu ve bozuktu (hakem düdüğü 5-6 saniyede çalıyordu). Bu bilgisayarı da yavaşlatıyor. Ne yapmamı tavsiye edersin ?

2- Arkadaşım geçen günlerde Creative Inspire 5300 aldı ama siz dergide incelememişsiniz. Sizce Creative DTT2200 mü daha iyi yoksa Inspire mı?

3- DDR-Ram'lerde bayağı yenilikler oluyormuş. Bunlara dergide neden yer vermiyorsunuz? Artık bir şeyler incelemenin zamanı gelmedi mi? Artık benden bu kadar gerisi başka zamana kalır. Bu mesajı dergide yayınlar mısınız bilmem ama cevabı ne kadar çabuk gelirse o kadar makbule geçer.

Tayfun Dinç

Selam Tayfun. Güzel konulara değinmişsin o yüzden yayınlamasak olmazdı.

1- Donanım Pazarı dergide hazırlanan son sayfadır genelde. Bu yüzden incelemesi yetişmeyen kimi ürünler donanım pazarına yetişebiliyor. Mesela GeForce4 Ti4200 elime geçtiğinde incelemeler çoktan bitmişti ama Donanım Pazarına girebilecek kadar vakti vardı. Ayrıca kimi ürünleri denememe rağmen dergide yer vermiyoruz. Mesela Sony 21" bunlardan biri. Bir çoğunuzun bildiği gibi Chip ile yan yanayız. Bu sayede benim bize gelmeyip Chip'e gelen ürünleri, onların da bize gelen ürünleri inceleme şansı oluyor. Zaman zaman dergide yer alan ürünler de karşılıklı değişiyor. Yani inceleme derken dergide yer alması değil benim görüp incelemiş olmam esas.

2- Geçen sene dergideki donanım bölümünü biraz azalttık. Bunun birkaç sebebi var. Birincisi krizin ardından firmaların parça pinçik olmasıydı. Piyasa öylesine allak bullaktı ki her ay Donanım'ı dolduracak kadar ürün bulmak mümkün olmuyordu. Yeni modeller ithal edilmiyor, iyi markaların distribütörleri bir bir kapanıyordu. Ayrıca firmaların basınla ilişkileri düzenleyen elemanları toptan işten atılınca karşımızda muhatap da kalmadı. İkinci bir sebep krizin ardından pek çok kişinin yeni donanım almaktansa elindekini daha iyi kullanmayı tercih etmesiydi. Şimdi işler yoluna giriyor ve bizde ufak ufak normale dönüyoruz.

Sorunun özelinde bahsettiğin ürünlere gelince... Sürekli olarak anakart incelemesi yapıyoruz zaten. A4 Tech ve Creative'in ürünleri ise uzun süredir elimize geçmiyor (bahsettiğim distribütör sorunları yüzünden), RAM ise inceleme konuları arasında yok.

Donanım problemlerine gelince.

1- Vibra 128'in SB16'dan iyi olduğu söylemek pek kolay değil. Bence pek iyi bir iş yapmamışsın. Vibra işlemci gücü ile ayakta durduğundan sistemi yavaşlatması ve saçma tepkiler vermesi mümkün. Sürücü güncellemek, farklı PCI slota takmak, ses ayarlarını düşürmek (EAX'ı kapatmak), gibi denenebilecek şeyler var. Ama en iyisi yol yakınken Vibra'yı iade edip Live! veya Audigy ile değişmek.

2- Inspire'lardan hiç birini denem şansım olmadı. Ama bir üst model olduğu için muhtemelen daha iyidir.

3- DDR-RAM'lerde bir yenilik yok. Halen aynı anda bir yerine iki datayı aktaran SD-RAM'ler. Sadece hızlarında bir artış söz konusu. Bu tip haberleri zaten haber bölümünde değerlendiriyoruz.



Günümüz işlemcilerinde aşırı ısınma ve sorunları ciddi bir sorun. Aşırı ısınma sonucu sisteminizin zarar görmesi, yangın çıkması ve hatta aşırı ısınmalarda ciddi patlamaların meydana gelmesi mümkün. Bu amaçla Level Donanma bölümü olarak halktan arındırılmış ortamda bir araştırma yaptık. Solda AMD Athlon işlemcilerin yüksek voltaj ve zayıf soğutma sonucu patlamasını görüyoruz. Sağda ise aynı işlem Intel işlemciye uygulandı. Gördüğünüz üzere AMD'de meydana gelen patlama çok daha düzensiz ve sıcak. Ancak Intel işlemcilerde kullanılan DLIB teknolojisi sayesinde (Don't Let It Boom) çok daha düzenli ve serin bir patlama yaşıyoruz.

Bilgisayar Kilitlenmesi

Selam Tuğbek, hemen soruma geçmek istiyorum. Bilgisayarım arada bir kitleniyor ve ses kartında hiç durmaksızın biip sesi geliyor. Fakat kontrol ettiğimde herhangi bir fan bozuk değil ve hepsi soğumayı gayet iyi yapıyor. İşlemci ısım en fazla 64 derece, anakart ısım ise 38 dereceyi hiç geçmiyor. Acaba voltaj düşüklüğünde de bilgisayar kilitlenebilir mi? (Konfigürasyon:AMD 1333MHz Thunderbird,

256 DDR Samsung RAM,GeForce2 MX, Sound Blaster Vibra 128, Creative Modem 56k Internal, Asus A7A SD-DDR). Teşekkürler...

Solid Snake

Voltaj düşüklüğünden bilgisayar kilitlenebilir ama bu şekilde değil. Belki güç kaynağındaki bir sorun yüzünden anakart içindeki voltaj sorunu olabilir. BIOS veya anakartın ek yazılımı ile voltaj değişmelerini kontrol etmende fayda var.

Ayrıca bu tip bir kilitlenme donanımlardan birindeki fiziksel bir sorundan da olabilir. Bunu test etmek için (ses kartı başta olmak üzere) sıradan donanımlarını çıkarıp onlar yokken kilitlenme olup olmadığına bak. Diğer bir ihtimal sürücülerden kaynaklanan bir hata olabilir. Sürücüleri daha yeni (eğer yoksa bir eskisi) olanlarla değiştir. Windows'un bütün update'lerini yap. Eğer bir değişiklik olmazsa İşlemci, RAM, Anakart üçlüsünden birinde donanımsal sorun olabilir.

Ahiretten Donanım Soruları

Bu ayın ilginç mektubuna hemen giriyoruz sonrasında söyleyeceklerimiz olacak.

Geçen aylarda devamlı Orhan arkadaşımızın mektuplarında (Hani EAX yenir mi?) sorduğu PC Kartı konusuna kendisini donanım dünyasına adamış birisi olarak açıklık getirmek istiyorum. Sevgili Level siz PC Kartı diye birşey yok diye ısrar ediyorsunuz ama Başlat/Yardım oradan "Ara" sekmesine tıklayın ve kutuya "PC Kartı" yazın bakın bakalım PC Kartıyla ilgili sorunlar yazıyor mu orada. Eğer PC Kartı olmasaydı Windsows'un yardım bölümünde de PC Kartı sorun gidericisi diye bir şey de olmazdı değil mi? Aslında benim bir sorunum vardı ama şimdi cevaplayamaz da karizmayı çizdirirsiniz diye sormuyorum nasıl olsa ben uğraşıp hallederim. Bu arada kurduğumuz site için sizinle röportaj yapmaya ofisinize gelebilir miyiz.

Yiğit Özcan

Yiğit kardeş Mayıs 2002 sayımızda Fikret Usta'nın söylediklerini bulup oku bir daha. Aynen senden bahsediyor. Orhan'ın bahsettiği ve olmayan şey Xbox'da PC Portu idi. Senin dediğin ise Diz Üstü bilgisayarlarda bulunan PCMCIA slotuna takılan PC Kartı. Bu kart diz üstü bilgisayarlarda PCI slotu gibi çalışır, Modem, Ethernet gibi bir donanım sonradan eklenecekse kullanılır. Yani Orhan'ın dediği ile herhangi bir alakası yok. "Varmış öyle bir şey" diye atlamadan önce PC Kartı nedir diye araştırsaydın keşke. Bu şimdi ava giden avlanır oldu, hiç yakışmadı. *Sonunda karizmayı çizdiren* kim oldu? Hem kibir yedi günahtan biri değil miydi? Neyse sen sorunla biraz cebelleş çözemezsen bir danışırsın yine. Ofisin kapıları her zaman açık, önceden haber verdiğiniz sürece her zaman bekleriz.

Tuğbek



Mouse Takacak Yer Yok

İlk önce sana merhaba demek istiyorum. Ve hemen kısa ama etkili olan soruma geçiyorum: Halama bilgisayar hediye edildi ve benden kurulması için yardım istedi. Ben de kurdum ama bir türlü mouse çalıştıramıyorum ne PS2 girişi ne de mouse için serial girişi yok onun yerine bir tane adaptör var ve adaptörle daha büyük bir serial fişe giriyor. Amma nereye takarsam takayım ne yaparsam yapayım olmadı. Acaba kasanın böle bi girişi filan mı yok zaten eski bir şey mouse'suz mu çalışıyor ne?

Bir tane daha var umarım sizi yormamışdır: O bilgisayarın üstünde Pentium 150 Mhz var bunun yerine hangi işlemciler olur bunun girişleri farklı mıdır?

Türker Karacam

Elindeki sistem her ne kadar tarihi eser olsa da o zamanlar Mouse vardı ve eminim ki o sistem geçmişinde bir seri porta sahipti. Ancak AT anakartlarda (ki seninkide bundan) seri ve paralel portlar anakart üzerinde değildi. Kasanın arkasındaki (PCI yuvalarını kapatan) metal parçaların üzerinde olurdu ve anakarta kablo ile bağlanırdı. Muhtemelen senin elindeki sistemdeki kayıp. Ama bu saatten sonra nerden nasıl bulursun bilemiyorum. Bu arada o külüstürü halana kim hediye ettiyse çok da iyilik etmemiş. Başını çok ağrıtacağından emin olabilirsin.

Benim bilgisayar Celeron 466, TNT 2 Ultra, 128MB SD-RAM, 52X CD-ROM, donanımlarına sahip. Warcraft'ı çalıştırırken savaşlarda yavaşlıyor. En son detanator elimde ama yine de çözüm olmadı. Acaba overclock yapsam bir zararı olur mu bir de overclock'u BIOS'tan mı yoksa başka programlardan mı yapayım. Eğer overclock'ta işe yaramazsa bilgisayarımın hangi parçasını değiştireyim. Benim bilgisayarın ana kartında aslında P3 girişi var ama bir adaptörle Celeron taktım. Acaba yeni çıkan işlemciler bu porta uyar mı. Ben öyle ISA falan ne demek anlamıyorum da.

Cpt Black

Kaptan senin de işin zor. Savaşlarda yavaşlaması bir yana sisteminin Warcraft çalıştırabiliyor olması bence sağlıklı olduğunu gösteriyor. Warcraft III'de P3 800 ve GeForce2 MX sahibi bir sistemde bile kalabalık savaşlarda sistem çok yavaşlıyor. Overclock'un bu noktada çözüm olacağını sanmam. Ayrıca anakartın yeni işlemcileri desteklemiyor.

Merhaba Tuğbek,

sana bir kaç sorum olacak.

1- Benim bilgisayarı aldığım kişi BIOS'a şifre koymuş. Şimdi dükkan kapandı. Şifreyi nasıl kırabilirim (kasayı açmadan)?

2- Sistem TNT2 Vanta 16MB ekran kartı, 128MB RAM, 16GB hard-disk, 48 hızlı CD-ROM. Bu bilgisayar ile GTA3 oynayabilir miyim? (Oyun minimum 16MB ekran kartı istiyor ama kurunca çok feci takılıyor)

3- Anakartımın markasını ve özelliklerini nereden bulabilirim. Cevaplar için şimdiden teşekkürler. klavyeleriniz dert görmesin..

Merhaba isimsiz kahraman benimde bir iki cevabım olacak,

1- Her yerden bilgisayar almaya gelmiyor. Nasıl bir zihniyet sattığı bilgisayara BIOS şifresi koyar ki? Elbette o zihniyetin iflas etmesi de şaşılacak bir şey değil. Malesef kasayı açmadan BIOS şifresini kaldıramazsın. Kasayı açıp içindeki "CMOS Reset" jumper'ını bulacaksın (anakart kitapçığından yerini bulabilirsin), bu jumper'ı reset konumuna getirip bir kaç kere açma düğmesine basacaksın. Bilgisayar bu durumdayken açılmayacak ama BIOS'un resetlenmiş olacak. Jumper'ı eski haline getirip bilgisayarını normal olarak açacaksın. Artık BIOS'unda şifre yok. Ancak önceden yapılmış olan tüm ayarlarda gitti.

2- Hard-diskini yazmak yerine işlemcini yazsan daha sağlıklı bir cevap verebilirdim. Ama ekran kartın Vanta olduğuna göre kasım kasım kasılması çok doğal. Bütün grafik ayarlarını sonuna dek kapaman, oyunun arkasında anti-virüs programı gibi başka programların açık kalmamasına dikkat etmen dışında yapılabilecek bir şey yok.

3- Bu anakartın üzerinde yazabilir, anakartlara aşina olan biri "Ben bunu biliyorum bu şey bu şey" yapabilir, bilgisayar açılırken RAM yazan ilk ekranın altındaki BIOS kodu içinde anakart modelinin ismi geçiyor olabilir. Ama bunların hiç biri olmayabilirde.

===

Bugünlerde bir bilgisayarcı bana arkadaşımın bir *Athlon* 1GHZ'i olduğunu, sıcaklık yüzünden 3-4 kere yandığını (3-4 kez değiştirmiş) söyledi. Fanın markasını sorunca bana orijinal fanı dedi. Bu olayın doğruluk payı var mı? Varsa AMD'leri ne yapmalı? Sistemim: P2 333, BX440 anakart, Creative GeForce2 GTS, 40GB Seagate HDD,16X Pioneer DVD-ROM, 2x 64MB RAM. İşlemci, anakart, RAM üçlüsünü değiştirmeyi düşünüyorum ama AthlonXP 1800+, Celeron 1.7 ve P4 1.6 arasında kararsızım. Son olarak NFS 5 oynarken 3 gündür menüye gelince grafik saçmalıyor (Car menüsünde Araba garajda dönerken *bir önceki halinin resmi ekrandan gitmiyor*) mouse görünmüyor, seçenekler okunmuyor yarışta da oluyor. Detanator'ü ve DirectX'i yeniden yükledim olmadı. Format attım yine olmadı. (Ekran Kartının BIOS'un da GeForce GTS yerine DDR yazıyor (BIOS'u değişmiş ve geri çeviremedim).

Eldrun

Bildiğim kadarıyla AMD'nin orijinal fanı yok memleketimizde. Kaldı ki orijinal ötesi bir fan olsa bile fan takmayı bilmiyorsan AMD yanar. Isı geçirgen solüsyonu unutuyorlardır. Aynı işlemciyi 3 kere yakar da insan "Yav ben nerde yanlış yapıyorum" diye durup düşünmez, "bozuk bu işlemciler" diye bütün dünyada milyonlarca satılan bir ürüne çamur atarsa zaten donanım bilgisini de göstermiş olur. Athlon'ların sorunu; aşırı ısınmada Intel'ler kilitlenirken, AMD'lerin yanması. Bu yüzden dikkatli ve bilinçli kullanmak gerekiyor Athlon'u.

Yazdığın üç işlemcide gayet iyi. Fiyatına göre karar verecek olan sensin. En olsam AthlonXP 1800+ tercih ederdim. Zaten Athlon XP'ler eski Athlon'lar kadar ısınmadığı için daha az riskli. Ama içim rahat etmez diyorsan Celeron veya Pentium 4'ü düşün. Celeron 1.7 fiyat performans olarak çok iyi. Pentium 4 alacaksan da 1.6 Ghz ve daha yükseğini düşün. Pentium 4 aldığına değsin.

Bir ay daha böyle geçip gider. Ben en iyisi tatile gideyim. Yok şimdi tatille de uğraşılmaz yatıp uyiim en iyisi.

Tuğbek Ölek

neizliyoruznedinliyoruz

yazınsinema

Çok sıcak bir yaz geçiriyoruz. Havalar o kadar bunaltıcı ki insanın hiçbir şey yapası gelmiyor. Hele bir de çalışıyorsanız vay halinize. Şimdi bu yazıyı havuz başında veya deniz kenarında yazmak vardı diyorsunuz ama birden tatile çıkmanın ayrı bir mesele olduğu aklınıza geliyor. Neyse ki işiniz yazı yazmaksa, geceler imdadınıza yetişiyor; hafif bir esinti ve bir adet 'Rainforest' cd'si kelimelerin ekrana dökülmesini kolaylaştırıyor.

Yazın bizler gibi sinemalarımız da gevşiyor ve birkaç sağlam film hariç genellikle uyduruk filmler vizyonda boy gösteriyor. Bunun sebebi tabii ki insanların sokağa adım atamayacak kadar sıcaktan bezmiş olması ve özellikle büyük şehirlerde yaşayanların yazlıklara hücum etmesi. Yine de klimalı bir sinemada iyi bir film izlemek bence her zaman için iyi bir alternatif. Şu günlerde gerçekten dişe dokunur bir film görmek zor ve bu gidişat Eylül sonlarına kadar devam edecek gibi. Durum böyle olunca ben de vizyona genel bir bakış atmayı tercih ettim. Göze ilk çarpan film şüphesiz Coen kardeşlerin 'Orada Olmayan Adam'ı. Bağımsız sinemaya birbirinden çarpıcı yapıtlar (Büyük Lebowski, Fargo, Neredesin Be Birader?) kazandıran Coenler, son filmleri 'Orada Olmayan Adam'da da hünerlerini konuşturuyor. Başarılı siyah beyaz sinematografisi ve keskin karakterleriyle şimdiden kült bir suç filmi 'Orada Olmayan Adam'. Film Ed Crane adında basit bir berberin basit hikayesini anlatıyor. Aldatma, şantaj, cinayet ve sigara filmi özetleyebilecek kelimeler. Hayatın anlamı veya anlamsızlığı üzerine kulağınıza bir şeyler mırıldıyor 'Orada Olmayan Adam'. Coenlerin hikaye anlatmadaki ustalığına bir kez daha tanık olmak istiyorsanız bu filmi kaçırmayın. Tabii oyunculuğu da göz ardı etmemek lazım. Billy Bob Thornton (Monster's Ball), Frances McDormand (Fargo) ve James Gandolfini (Soprano) filmin ağır topları. Ayrıca yönetmen Joel Coen, Cannes 2001'de en iyi yönetmen ödülünü David Lynch (Mullholand Çıkmazı) ile paylaşmıştı.



gergin dakikalar

Eğer duygusal bir film izlemek istiyorsunuz, 'Benim Adım Sam' iyi bir alternatif olabilir. Her ne kadar klişe bir senaryosu olsa da Sean Penn'in oyunculuğu hatırına görülebilecek bir film. Sean Penn bu filmdeki rolüyle en iyi erkek oyuncu dalında oskara aday olmuştu. 'Benim Adım Sam' zeka yaşı yedi olan bir babanın, yedi yaşındaki çocuğunu yetiştirebilmek için giriştiği acıklı hukuk mücadelesini anlatıyor. Baba Sam rolünde Sean Penn gerçekten çok başarılı, özellikle saç kesimi karaktere cuk oturmuş. Michelle Pfeiffer ise Sam'in avukatı rolünde standart bir oyunculuk sergiliyor. Gözyaşı yerine gerilim diyorsanız, 'Adım Adım Cinayet'i görebilirsiniz. Filmin senaryosu gerçek bir cinayet öyküsünden yola çıkılarak yazılmış. Olay kısaca mükemmel bir cinayet işlemeyi kafaya takmış olan iki psikopat kolejli genç ve onların peşindeki sezgileri kuvvetli dedektif olarak özetlenebilir. 'Adım Adım Cinayet' bu ara sıkça birtakım kanallarda gösterilen Hitchcock'un 'İp' filminin modernize ama başarısız bir kopyası gibi. Oyuncular fena değil, özellikle Sandra Bullock yerinde bir seçim, çekimler de oldukça iyi ama bir kere balık baştan kokuyor ve filmden çıkınca pek bir şey aklınızda kalmıyor.

aksiyonsa aksiyon

Sırada bir John Woo filmi var. Hollywood'a transfer olduktan sonra Face Off, Broken Arrow ve Mission Impossible 2 gibi başarılı aksiyon filmlerine imza atan yönetmen şiddeti estetize etmesiyle tanınıyor. Ağır çekim patlamalar, havada uçuşan kurşunlar ve karizmatik kötüler bir John Woo filminin adeta temel taşları. Çinli yönetmen hünerini bu seferde bir savaş filminde konuşturacak ama ne kadar başarılı olacağı şüpheli. Çünkü Amerikan bayrağının dalgalandığı savaş filmlerinden artık gerçekten gına geldi ve bir tanesine daha katlanılabilir mi bilemiyorum. Nicholas Cage'in başrolde olduğu 'Rüzgarla Konuşanlar' bir savaş filmi ve tek artısı John Woo gibi gözüküyor. Yine 2. Dünya Savaşı'ndayız. Amerikan ordusu, haberleşme kodlarının Japon istihbaratınca kırılmasın-



haberiniz var mı?

KEKLENDİK BİR GÜZEL

Sempatik rock yapan Cake yeni albümünü çıkardı. Sakın başlıktan dolayı yanlış anlaşılmasın, çünkü 'Comfort Eagle' hiç fena bir albüm değil; kötü olan konserleriydi. Cake grubu, en azından ben tanıdığımdan beri ritmik, eğlenceli, insanı yormayan ve çalındığı yerlerde herkesin bir ağızdan söyleyebileceği parçalar yapıyor. The Distance (çok severim), Perhaps ve Never There bu parçalardan en bilinenleri. Şarkıları kadar kendisi de mütevazı bir grup Cake. İlginç video klipleri dışında adamları orada burada görmeniz biraz zor.

Grubun bu tarzı yeni albümlerinde de değişmemiş, belki biraz kendilerini geliştirmiş olabilirler. Albümün de adı olan Comfort Eagle acayip gaz bir parça, melodik olarak benzerlik taşımasa da bana grubun ilk hiti olan The Distance parçasını hatırlattı. Sıkı bir ritmle açılan parçada "yeni bir din inşa ediyor, yeni bir ego kuruyoruz..." diyorlar. Ayrıca şarkı birtakım etnik, hatta daha çok orientalist enstrümanlar ve ritmlerle renklendirilmiş. Bu renklerin albümün geneline de yansımış olduğunu söylemek gerek; alkış, ince belli çay bardağı içindeki çay kaşığı gibi ses efektleri de şarkılara ayrı tatlar katmış. Albümden video klibi çıkan ilk şarkı Short Skirt/Long Jacket ise standart bir Cake parçası. Eğ-



neokuyoruzneyapıyoruz?

dan dolayı cephede bir türlü istediği etkiyi kuramıyor ve çareyi Amerika'nın gerçek ev sahiplerinden Navajo yerlilerinin dilini kullanmakta buluyor. Navajo dilini konuşabilen yerlileri hayatı pahasına korumakta kahraman deniz komandolarına düşüyor. Türün fanatiklerine gidin derim ama ben şahsen bir öğün daha şarapnel yemeyeceğim.





Eli kulağında derken bir 11 Eylül sonrası sendromu sinemalarda başgöstermiş durumda. Aslında aynı adlı oyunundan dolayı yakından tanıdığımız bir film En Büyük Korku (The Sum of All Fears). Öncelikle hem filmin hem de oyunun Tom Clancy'nin romanından uyarlanmış olduğunu belirtmek gerek. 70'lerden kalma bir nükleer bomba neo-nazilerin eline geçince 3. Dünya Savaşı'nın çıkması gündeme gelir. Her zaman olduğu gibi Amerika tehlike altındadır ama bu sefer elinden bir şey gelmez; çünkü bomba patlar. Esas olay Amerika'nın böyle bir yıkım karşısında bile ayakta kalabildiğini göstermektir (yine dalgalanan bir bayrak göreceğiz galiba). Başrollerde Ben Affleck ve Morgan Freeman var. Oyunuyla yetinmeniz tavsiye edilir. Bu yaz muhtemelen aksiyon filmlerinden en iyi çıkışı 'Siyah Giyen Adamlar 2' yapacak. Bir Marvel uyarlaması olan 'Siyah Giyen Adamlar'' izleyici tarafından bir hayli tutulmuş ve iyi bir gişe yapmıştı. Devam filmine de orijinali kadar eğlenceli olacağı gözüyle bakılıyor. Kadro değişmemiş. Başrollerde yine Will Smith ve Tommy Lee Jones var. Yönetmen koltuğunda da yine Barry Sonnenfeld (Adams Ailesi, Vahşi Vahşi Batı) oturuyor. Ve olay yine dünyayı binbir türlü uzaylının elinden kurtarmak üstüne kurulu. 'Siyah Giyen Adamlar 2' ilginç görsel efektleri, düşmeyen temposu ve komik uzaylılarıyla izleyiciyi sinemaya çekecek türden bir film. Şimdiden Will Smith'in film için yaptığı parçayı ekranlarda görmek mümkün (maalesef).

merakla beklenenler

Bu ayın sonlarına doğru öyle bir film vizyona giriyor ki kadrosu inanılmaz (umarım film de öyledir). Kimler yok ki? Edward Norton, Anthony Hopkins, Ralph Fiennes, Emily Watson, Philip Seymour Hoffman ve Harvey Keitel. Bu hepsi birbirinden ilginç, sıradışı oyuncuyu bir arada görmek istiyorsanız, 'Red Dragon'u kaçırmayacaksınız demektir. Kuzuların Sessizliği ve Hannibal'ın ardından serinin üçüncü filmi olan 'Red Dragon' Thomas Harris'in aynı adlı romanından uyarlanmış. Bu sefer Kuzuların Sessizliği'nin öncesine gidiyor ve Will Graham adındaki bir FBI ajanının, Red Dragon lakaplı bir seri katilin peşine düşüşünü izliyoruz. Tabii adamımız yetersiz kalıyor ve yardım almak üzere Dr. Hannibal Lecter ile bağlantıya geçiyor... Aslında Red Dragon ilk defa 1986 yılında usta yönetmen Michael Mann (Heat) tarafından 'Manhunter' adında sinemaya uyarlanmış ve gişede sağlam bir hasılat yapmasa da olumlu eleştiriler almıştı. Yeni versiyonun yönetmeniyse Brett Ratner (Bitirim İkili) ve açıkçası kendisi hakkında şüphelerim var. Böylesine sağlam bir kadrodan ve kendisini ispatlamış bir hikayeden ancak kötü bir yönetmen, kötü bir film çıkarabilir. Şimdilik beklemek durumundayız.

Bir başka beklemekte olduğum filmse Spielberg'in 'Azınlık Raporu (Minority Report)'. Amerika'da neredeyse vizyondan kalkacak ama biz de bir türlü gösterime girmedi. Filmin Eylül ayında gösterime gireceğini düşünerek detayları da o sayımıza bırakıyorum. Kısaca bahsetmek gerekirse, gelecekteyiz ve artık suç, psişikler sayesinde işlenmeden saptanabiliyor. Bu özel suçla mücadele birimin esas adamı Tom Cruise, kendisinin de bir cinayet işleyeceği öngörülünce kaçmak durumunda kalıyor. Ama bu tezgahı kendisine kimin kurduğunu araştırmayı da ihmal etmiyor... Sonuç olarak 'Azınlık Raporu' bir Spielberg filmi ve doğal olarak fazla lafa gerek yok; görsel dili ve kurgusu bakımından mükemmel bir film şüphesiz. Konsept bakımından da oldukça ilginç. Son olarak hala görmediyseniz ve tabii hala vizyondaysa Tom Tykwer'ın 'Koş Lola Koş'unu görmenizi tavsiye ediyorum. Sıcak seyirler!

Güven Çatak | guven@level.com.tr

haberiniz var mı?

lenceli, ritmik, nakaratları ağzınıza takılan türden. Zaten albüm de sanki bu parçadan sonra (dördüncü parça) açılıyor, kendine geliyor. Arco Arena çok hoş enstrümantel bir parça. Dinlerken her an o konuşur gibi şarkı söyleyen (ama asla rap yapmayan) sesin, şarkının bir yerinden gireceği izlenimine kapılıyor ve tabii yanıldığınızla kalıyorsunuz. Long Line of Cars trafikte sıkışıp kalmış olanlara sesleniyor gibi. Vitesi boşa alıp, direksiyonla ritm tutabileceğiniz ve önünüzdeki araba yığınını bir an olsun unutturacak bir parça. Son olarak Love You Madly ve Pretty Pink Ribbon da albümde öne çıkan parçalardan; yine olabildiğince yumuşak, ritmik ve sıcak. Şu bunaltıcı günler için Comfort Eagle serin bir alternatif olabilir.

Konsere gelince, 14 Temmuz Pazar günü, Maslak-Venue'de küçük çaplı bir rock festivali düzenlendi. Tuborg Modern Rock Festivali adıyla (nedense) duyurulan bu organizasyon, Biletix'in hizmet bedellerini ödeyen herkese açıktı ve ayrıca açık havadaydı. Festivalde, Mor ve Ötesi, Grippin gibi yerli grupların yanı sıra Wayne UK, Shed 7 ve gecenin yıldızı olması beklenen Cake sahne alıyordu. Gruplar arka arkaya çıktı ama insanlar bir türlü gaza gelemedi ve bu sonucu Cake de değiştiremedi, sahneye çıkmalarıyla inmeleri bir oldu sankı. Aslında bunun sebebini sadece ortam için gelen seyirci kitlesine bağlamak daha doğru olur. Neyse artık biletler yandı, bir dahaki sefere...



İşgal





Tatile gittik, yorulduk geldik... Ne işe yaradı? Hiç. Bir de geldim bir bakayım dedim yeni haberlere filan. Gazlı gazlı girdim megadeth.com'a Dave Mustaine hakkında yeni haberler vardır, belki iyileşmiştir diye... Ama nerdeee! Dave Mustaine tüm gitarlarını, anfilerini, altın plaklarını vs satıyormuş bir web sitesinde. Girdim hemen baktım ama ne göreyim. Hepsi satılmış. Of ya içim gitti. Satılan gitarlara mı yanayım. Yoksa bu adamın bunları neden sattığı hakkında komplo teorileri mi kurayım? N'apayım of of :/ Neyse ordan aldık yarayı sonra bir de In the Woods'a bakayım dedim. Onların dağıldığını biliyordum zaten de yine bir umut filan... Neyse, verdikleri son konserdeki 3 saatlik performanslarını 2 CD'lik bir live albüm olarak çıkaracaklarmış yakında. Bu konserden iki parçayı dinleyebildim. Adı sanı belli olmayan bir parça var ki gayet güzel. Sanırım bu In the Wood'sun son ürünü olarak kalacak... Bir de Karmakosmetix (Max Faktor) diye yeni bir oluşum var sanırım. Zaten grubun diğer elemanları solo projelere el atmışlar. Kimse memnun değil grubun dağılmasından fakat durum da böyleyken böyle yani. Hah bir de In the Wood'un hatun vokalistinin yan grubu varmış yeni öğrendim: Green Carnation. Ona da bir göz atalım... Müzik en az In the Woods kadar atmosferik ve melankolik. Zaten vokaldeki Synne Soprano ve Jan Kenneth Transit gruba destek vermiş. In the Wood'dan daha sert bit müziğe sahip grup bence ilerki zamanlarda büyük bir patlama yapabilir.

Arkadaşlar bu arada ben çatlamak üzereyim. Bir yandan CD tasarımı yapıyorum, bir yandan güzel sanatlar için haldır haldır çalışıyorum. Valla ne yalan söyliyim özene bözene yazdığım bu sayfaya da zaman ayırınca ya ahtapot olmam gerekiyor ya da Dave Lombardo :P Birkaç ay aranızdan ayrılmak zorundayım arkadaşlar. Blind Guardian konserinde görüşmek üzere...

gorcan abi | gorcanabi@sektor8.com





neleroloyor

⏭⏭ emptywords.org adresinde Chuck Shuldiner'in annesinin yaptığı açıklamaya göre Chuck'ın tüm liriklerinden oluşmuş bir kitap piyasaya çıkmış. İran'lı bir fan tarafından hazırlanmış olan kitap Farsça ve İngilizce olarak satılıyor. İsteyenler web sitesinden sipariş verebilir.

⏭⏭ Marilyn Manson ressam Gottfried Helnwein ile çalışmaya başlamış. Benim en sevdiğim sanatçılar arasındaki bu inanılmaz insanın çalışmalarını incelemek isterseniz helnwein.com adresine bir girin derim.

⏭⏭ 26 parçadan oluşan Sepultura Live albümü Under a Pale Grey Sky Roadrunner Records'dan piyasaya çıkmış. Bu arada yeni stüdyo albümleri için de stüdyoya girmişler.

⏭⏭ HIM'in (His Inernal Majesty) ismi daha önceden registerli olduğu için değişmek zorundaymış. Yeni ismi de HER olacakmış sanırım :)

⏭⏭ Paradise Lost'un Evolve adlı bir videosu çıkmış. İçinde promo videoları olan DVD'de ayrıca daha önce çıkardıkları One Second Live bulunuyor. Tüm videoları toplarsanız 54 tane parça oluyor. Off cillop :) Ayrıca 9. stüdyo albümleri olan Deus'un şarkı isimlerini web sitelerinde vermiş. (paradiselost.co.uk)

⏭⏭ Eski Megadeth tayfası Davis Ellefson, Jimmy DeGrasso, Al Pitrelli ve Marty Friedman evet yanlış okumadınız! Yeni bir grup kurmak için bir araya gelmisler. Şu anda tek eksikler ibir vokalistmiş... Dave olmadan bu işin tadı çıkmaz abi...

⏭⏭ Yeni Opeth albümlerinin (2 CD olarak çıkıyormuş) biri sert diğeri ise yumuşak olacakmış. Kesinlikle ikisinde de başarılı bu adamlar... Şiddetle bekliyorum :)

⏭⏭ Black Sabbath Live in 75 albümünü birkaç tane daha bootleg parçayla birlikte piyasaya çıkaracakmış. Ayrıca 1980'de Black&Blue konseri de Past Lives adı altında DVD olarak piyasaya çıkacakmış.

⏭⏭ Cradle of Filth ilk konser albümünü çıkarıyormuş. İlk CD'deki konser parçalarının yanında ikinci CD'de demo ve remix şarkılar bulunuyormuş.

⏭⏭ Faith No More'dan ayrılan ve şu anda Fantomas/Tomahawk frontman'i olan Mike Patton INXS'de vokalist olmak istiyormuş... Fakat reddedilmiş.

FANTASY ROLE PLAYING

Yer gök kitap oldu!..

Dört beş yıl önce Remzi Kitabevi gibi büyük kitapçılara gider, üzerinde Science- Fiction / Fantasy yazan rafın alt sıralarına göz atardık. Şansımız yaver giderse o alt sıralarda birkaç adet Forgotten Realms ya da Dragonlance romanı bulur, yutkunarak sayfalarını çevirirdik. Bu kadarını bulabilmek bile şanstı, çünkü oyun kitaplarından ve diğer malzemelerden yana hiç umudumuz yoktu. "Frp kitabı" ya da "çok yüzlü zar" kavramlarını satıcılara anlatmak, panda yavrusuna bisiklete binmeyi öğretmekten farksızdı (Bu arada yazı giderek "o zamanlarda ekmek bile karneyle dağıtılırdı, siz bilmezsiniz" şeklini alıyor, aman dikkat!). Ünlü frp firmalarının distribütörlüklerinin alınması ve -sayıları elin parmaklarını geçmese de- frp cafelerin, oyun dükkanlarının açılmasıyla kitaplardan ve zarlardan yana pek sıkıntımız kalmadı (diyorum ama zarlar aylardır gümrükte takılmış bekliyor). Yalnız memlekette fantezi yazınına bu kadar özlem duyulduğunu tahmin etmemiştik. O güne kadar adam yerine konmayan, yayınevlerinin -birkaç istisna dışında- ellerini sürmekten çekindikleri bilim kurgu ve fantezi kitapları, İngilizce duvarı bir kez aşıldıktan sonra raflara sığmamaya başladılar. Hatta yalnızca fantastik edebiyat üzerine kitaplar yayımlayan yayımevleri bile kuruldu. Durum böyleyken bu ay ki köşeyi de yeni basılmış ya da yakında basılacak olan eserlere ayırmayı uygun bulduk.

6.45 yayıncılık

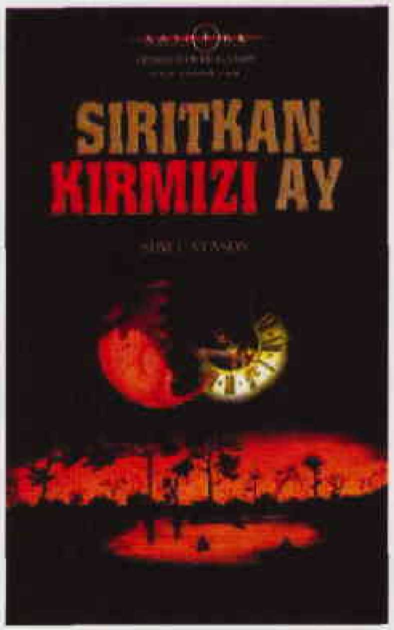
Biz Boris Vian ve Richard Brautigan'la haşır neşir iken usulcacık Hobbit'i çıkararak hem bizi beklemediğimiz cepheden vurdular, hem de frp oyuncuları arasında büyük dalgalanma yarattılar. Silmarillion'u ikiye bölerek bir kısım Tolkien okuyucusunun tepkisini çekmiş olsalar da Orta Dünya ve Türkiye arasına köprü (ya da tüp geçit) kurmaya devam ediyorlar. Köprünün en yeni taşının adı Kayıp Öyküler Kitabı-1(The Book of Lost Tales Part-1). Kayıp Öyküler Kitabı, ikinci bölümünün de yayımlanmasıyla tamamlanacak, ama sırada çok daha fazla kitap var. Çünkü KÖK, gerçekte Orta Dünya Tarihi (The History of Middle Earth) adlı on iki kitaplık serinin ilk kitabı. The Shaping of Middle Earth, dört kitaptan oluşan The History of the Lord of the Rings gibi diğer kitaplarla birlikte seri adım adım tamamlanacak ve Orta Dünya'nın keşfetmediğimiz topraklarını aydınlatacak.

KÖK'te Eriol adlı denizcinin Elflerin kayıp Adası'na yaptığı yolculuk ve onların kayıp öykülerini öğrenmesi konu ediliyor. 6.45'in internet sitesi üzerinden alırsanız %50 indirimli, unutmayın!

Ankira Yayıncılık

Ankira'nın neredeyse tüm enerjisini fantastik kurguya yönelttiğini biliyoruz. En son Lord Soth'un Dragonlance'den Ravenloft'a geçiş yaptığı roman olan Kara Gül Şövalyesi'ni (Knight of the Black Rose) Türkçe'ye çevirdiler. Yine Ravenloft okurları için Ben, Strahd: Bir Vampirin Anıları'nın devamı niteliğindeki Ben, Strahd: Azalin'le Savaş'ın da eli kulağında, çok





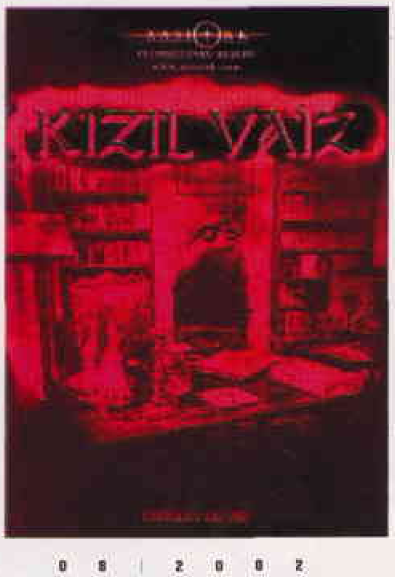
yakında raflarda görebilirsiniz.

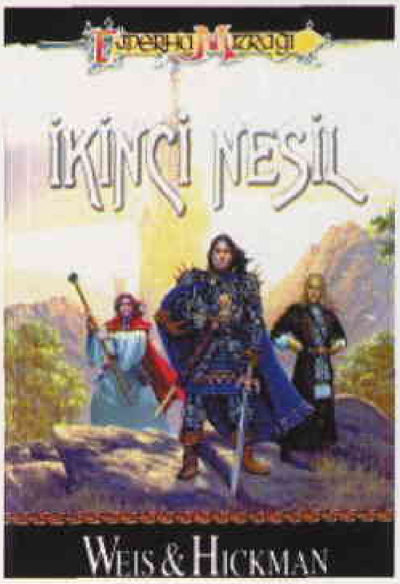
Ravenloft cephesi böyleyken Dragonlance (Ejderha Mızrağı) ve Forgotten Realms (Unutulmuş Diyarlar) kitapları da basıma hazırlanıyor. Raistlin Tarihçeleri 1: Ruhdöveni'nin ardından Raistlin Tarihçeleri 2:

Brothers in Arms Ankira'nın bir sonraki kitabı olacak, ama söylediklerine göre hala kitabın Türkçe adına karar verememiş durumdalar! Daha ilerideki projeleri ise Unutulmuş Diyarlar'dan Elfgölgesi (Elfshadow), Elfşarkısı (Elfsong); Ejderha Mızrağı'ndan Vinas Solamnus ve Fistandantilus Reborn. Bildiğimiz kadarıyla Elaine Cunningham'a ait olan Elfgölgesi ve devamı olan Elfşarkısı The Harpers Series adlı on dört kitaplık bir dizinin içinde yer alıyorlar. Yalnız Harpers için bir dizi değil de bir tema desek daha uygun olur, çünkü kitaplar birbirini doğrudan takip etmiyor, her biri ayrı bir öykü oluşturuyorlar (Umarız Elfşarkısı'nın ardından Silver Shadows'u da çevirmeyi ihmal etmezler!).

Arka Bahçe Yayıncılık

Arka Bahçe hem çizgi romanları, hem de roman çevirileri ile (hem de ... ile demek vardı





ama o sürpriz, başka bir ay söyleyeceğim!) bizi bombalamaya devam ediyor. Margaret Weis - Tracy Hickman ikilisinin kaleminden çıkan –ve diğer yayınevlerinin henüz çevirmediği- her eseri çevirmeye baş koymuş olan Arka Bahçe, Dragonlance Chronicles ve Legends üçlemelerini tamamladıktan sonra yeni neslin maceralarına da el attı. Kronolojik olarak sıralanmış ve birbirine kısmen bağlı beş ayrı öyküden oluşan Ejderha Mızrağı İkinci Nesil (The Second Generation) Haziran ayında piyasaya çıktı. Kitapta Kitiara'nın oğlu, Raistlin'in kızı gibi aşina olduğunuz karakterlerin çocuklarının maceralarını okuyabilir ve henüz Türkçe'ye çevrilmemiş olan Dragons of Summer Flame'de önemli roller üstlenecek olan bu karakterler hakkında bilgi sahibi olabilirsiniz.

İthaki Yayıncılık

İthaki yayıncılık da Weis ve Hickman'ın izinde gidenler arasında yer alıyor. –Bildiğimiz kadarıyla- yedi kitaptan oluşan Ölüm Kapısı (The Death Gate) dizisinin dördüncü kitabı olan Yılan Büyücüsü'nü yayınladıktan sonra yine Weis ve Hickman'ın Karakılıç dizisinin ilk kitabı olan Karakılıcın Dövülmesi (Forging the Darksword) de Türkçe'ye çevrildi. Yalnız Karakılıç dizisinin adının "Karakılıç Üçlemesi" olduğuna bakmayın. Weis ve Hickman üçlemeden sonra Legacy of the Darksword adıyla dördüncü bir kitap daha çıkardılar. Bakalım İthaki zamanı gelince bunu da çevirir mi ? (Biraz erken bir soru mu oldu ne?) Kitap 12 Ağustos'ta piyasaya çıkacak ama www.ideefixe.com adresinden daha erken ve %30 indirimle edinebilirsiniz.

İthaki Yayıncılık'dan geçen ay piyasaya çıkan ve onca fantastik kurgu eseri arasında kaybolmasından korktuğum, oysa kesinlikle atlanmaması gerekn bir eser daha var. Gelmiş geçmiş en iyi bilim kurgu yazarları arasında gözümü kırpmadan sayabileceğim, çocukluktan dostum Jules Verne'nin Zacharius Usta ve Olağanüstü Öyküler (Maitre Zacharius et Autres Recits) adlı kitabı... Kitap üç adet öykü/masaldan oluşuyor ve içerdiği fantastik öğelerle alışık olduğumuz Jules Verne romanlarından daha farklı bir tad sunacağa benziyor. Bu arada hep kısaltılmış versiyonlarını okumak zorunda kaldığımız JV klasiklerini orijinal halleriyle okumak için İthaki'nin Jules Verne Koleksiyonu'nu takip etmenizi öneririm.

Ölümsüz Öyküler Yayımevi

Diğer adı Xasiork olan ve bir yıl önce kurulan bu yayınevi, aynı zamanda Türk bilimkurgu, fantezi ve korku yazarlarını buluşturma amacını taşıyan bir yazın kulübü. Çeviri eserlere değil, genç Türk yazarlarına yönelmeyi tercih eden yayımevi, bu yıl eylül ayında ikinci kısa öykü yarışmasını da düzenliyor. Şimdilik piyasaya sürdükleri iki adet kitapları bulunuyor. Bunlardan ilki Sibel Atasoy'un Sırıtkan Kırmızı Ay'ı, diğeri ise aynı zamanda kulübün kurucusu olan Orkun Uçar'ın Kızıl Vaiz'i. Ayrıca http://xasiork.sitemynet.com/ adresinden nisan ayından beri düzenli olarak yayınlanan Xasiork Dergi'ye –ki kendisi her ay güncellenen bir on line dergi- ulaşabilir, kendi yazılarınız varsa gönderebilirsiniz. Aynı adresten yalnızca dergiye değil, xasiork'un öykü, şiir, düşünce yazısı sayfalarına ve forumuna da girebilirsiniz.

Wizards of the Coast

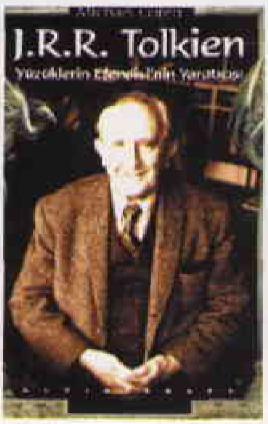
Bu kadar yerli yayınevi haberi verdikten sonra bir adet de dışardan haberimiz olsun istedik. Üstelik frp oyuncularının pek çoğunu ilgilendireceğini tahmin ettiğimiz bir haber: R.A. Salvatore deyince akla Cleric Quintet dizisi ya da Star Wars: Attack of the Clones gelebilir elbette, ama hepsinden önce kitaplarından bazıları Türkçe'ye de çevrilen, belki de en çok sevilen, en çok fanatiği olan frp karakteri Drizzt Do'Urden gelecektir. Kolay değil, on bir adet Drizzt romanı yaz, hepsi de kapış kapış satılsın! Salvatore yine yapacağını yaptı ve Drizzt'in on ikinci romanı için de masaya oturdu. Adı "The Thousand Orcs" olan kitap, Hunters Blades Trilogy adlı yeni bir üçlemenin ilk kitabı olacak. Bu da Allah Salvatore'ye ömür verirse Drizzt romanlarının on dördü bulacağı anlamına geliyor. Yeni seride Salvatore yalnızca Drizzt üzerine yoğunlaşmayı istemiş olmalı ki Drizzt'in yanında görmeye alıştığımız Cattie-brie, Wulfgar gibi dostları bu kez olmayacaklar. Yalnızca ve yalnızca Drizzt'i bekleyin, ha bir de bin adet orku tabi!.. Ekim ayında...

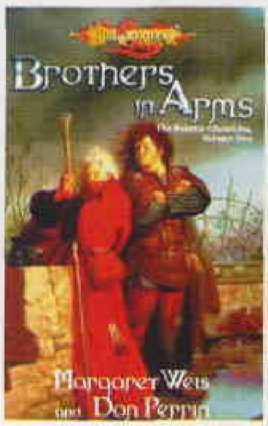


(Haberi ve kapak resmini (Todd Lockwood yine beni benden aldı!) lostlibrary.org'dan aldım, istihbarat için Ningauble'a teşekkürler!)

Editörün notu:
Onca fantastik kurgu eserinin arasında atladığım muhakkak olmuştur, farkettiklerimizi önümüzdeki aylarda listeye eklemeye çalışacağız, üzülme okuyucu, alınma yayınevi...
Editörün nnotu:
Yayınevleri alfabetik sıraya göre dizilerek incelenmişlerdir. Yazıda geçen adların ve olayların gerçek yaşamla bağlantıları tamamen tesadüfidir.
Editörün nnnotu:
Klasman dışında olmasına karşın söylemeden duramadım: 6.45'in fanzin formatında yayımlanan dergisi Lull, Haziran itibarıyla resmi (!) bir dergi oldu, ne diyelim, hayırlısı olsun!..

Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr











nasıl**marangoz**olunur?

Hani bazen odunun teki başınıza dikilip "Ne anlıyorsun bunlarla zaman öldürmekten?" der ya...

1984



M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Ehee, ne yazıyon len öyle hatır hatır? Ehe! Buyur bakalım. İti an, çomağa davran!

Hayat insana çok şey öğretiyor. Bunlardan biri de etraftaki "insanların" çoğunun bastığı toprağı göremeyecek kadar kara cahil olduğu gerçeği sanırım. İşin acı tarafı cehaletleri değildi, ne de olsa bilgi her zaman ulaşılması o kadar kolay olan birşey değildir. Nice "cahile" rastladım ki, öğrenmek için karşılarına çıkan fırsatları kesinlikle kaçırmıyorlardı. Bu türe ben de dahilim.

Hayır, en çekilmez olanlar diğer gruba girenlerdir. Cehaletleriyle gurur duyanlar, biraz bilgili gördüklerini her fırsatta ezmeye, aşağılamaya çalışanlar, işte bunlar gerçekten dayanılmaz yaratıklardır. Bunlar için beslenme ve üreme gibi temel ihtiyaçlar hayatın tüm anlamını oluşturur. Çoğu zaman cahil burunlarının dikine gitmeleri herkes için kötü sonuçlar doğurabilir, ancak onlar çoğunlukla bunu bile farkedemeyecek kadar kördürler.

İşte bazen bunlardan biri tepenize dikilir, sanki derdiymiş gibi yaptığınız işlere kulp takmaya başlar. "Motora biniyorsun ama, tehlikeli değil mi?" Sana ne be adam? Sana ne? Sen mi biniyorsun motora, sana ne tehlikesinden be eşşekoğlu eşşek?

Bir başka örnek, "Len şu yaşa geldin hala atari oynuyon, çık biraz dolaş, garıya gıza bah!" Bir başka kereste numunesi daha işte. Karşı cinsi "garı, gız" olarak görmesi denyoluğu bir yana, kendi özgür irademle seçtiğim iş ve eğlence kaynağıma çamur atmak için elinden geleni yapıyor. Bazen gerçekten oturup düşünüyorum, geçmişte fikirlerinden dolayı lanetlenmiş bazı insanlar tamamen mi haksızdılar diye? Belki öyleydiler, belki de değildiler, ama bu durum benim ömrüm boyunca çeşitli model ve çaptaki kütüklerle yüz göz olma zorunluluğumu ortadan kaldıramıyor maalesef.

Bunlarla başa çıkmanın çeşitli yöntemleri var aslında, ben buna kabaca "marangozluk yapmak" diyorum. İşinin erbabı bir marangozun en önemli özelliği elindeki kütüklerle konuşabilmesidir. Marangoz şöyle bir bakar, tartar, sessiz sorular sorar. Kütük te ona cevapları verir. Böylece marangoz hangi kütüğün yontulmaya değeceğini, iyi sonuçlar vereceğini, hangisinin de beş para etmediğini anlar. Öyle kütükler vardır ki bir defa yontmayı başarabilirseniz çağlar boyu çürümeden insanlığa hizmet edebilir. Ve öyleleri vardır ki, bırakın yontmayı, ateşinde köfte bile pişirilmez.

Peki iyi odunu kötüsünden nasıl ayırabilirsiniz? Aslında çok basittir. Oduna birkaç soru sormanız ve birkaç sorusuna cevap vermeniz yeterlidir. Eğer odun iyi kalite ise kendini belli edecektir. Sorular ve cevaplar onun ilgisini çekecek, biraz evvel dalga geçtiği konu hakkında daha detaylı bilgi edinme isteğini saklayamayacaktır. Tabii bir de benim gibi çoğunlukla hiç dalga filan geçmeden, doğrudan konuya girip sorular soran, öğrenme isteğini hiç gizlemeyen kütükler vardır. Bunlar nispeten azdır ve çoğunlukla yanlış anlaşılıp dalga geçtikleri sanılarak terslendikleri, hatta ortamdan kazma sapıyla kovalanarak uzaklaştırıldıkları olur. Eh, kimse "Hamdım, piştim, yandım!" deyiminin söylendiği kadar kolay gerçekleştirilebildiğini iddia etmedi zaten, değil mi?

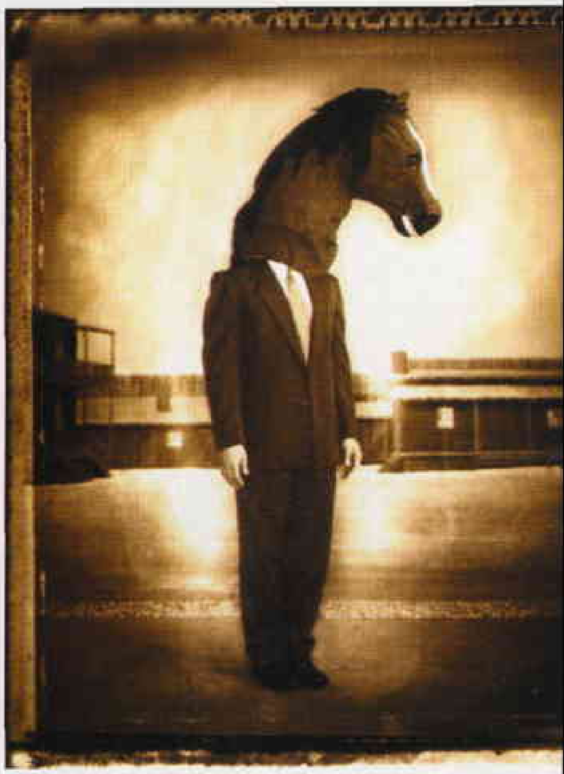
«Karşınızdaki kütük iyi kalite ise onu yontmak ve şekillendirmek hayli keyifli olabilir. Bu tıpkı yemek pişirmek ya da bozuk bir aygıtı onarmak kadar zevkli bir iştir.»

Karşınızdaki kütük iyi kalite ise onu yontmak ve şekillendirmek hayli keyifli olabilir. Bu tıpkı yemek pişirmek ya da bozuk bir aygıtı onarmak kadar zevkli bir iştir. Ancak nasıl yapacağınız, ne şekil vereceğiniz biraz size ve bilgi seviyenize, biraz da kütüğün esnekliğine bağlıdır. Burada o kadar çok değişken var ki, anlatmaya ömür yetmez.

Peki ya kütüğün elverişli olmadığı ortaya çıkarsa? Bazen karşınızdaki kütüğün aslında bir kütük değil de, kılık değiştirmiş bir eşşek olduğunu anlamanız uzun sürmeyebilir. Bu durumda tavsiyem eşşeğin kuyruğuyla filan uğraşmayıp, onu derhal geldiği ahıra postalamanızdır. Sonuçta sahibinin adam edemediği hayvanı sizin adam etmeniz beklenemez, değil mi?

Burada ne yapılabilir? Eğer cüsseniz daha iriyse ve çeşitli dövüş tekniklerini iyi biliyorsanız, eşşeğin gözünü korkutmak suretiyle defolup gitmesini sağlayabilirsiniz. İlle de şiddet kullanmak gerekmez, eşşekler bile sopanın ne anlama geldiğini bilecek kadar zekidir.

"Yok, hiç uğraşamam ben eşşekle filan!" derseniz, o zaman biraz sabır ve sükunet te işinizi görebilir. Eşşeğin eşşekliklerine birkaç dakika tepki vermeden işinize bakmanız, orada olmadığını farzetmeniz, onun sıkılıp gitmesine çoğunlukla yeter de artar bile. Ne de olsa bu bir eşşektir ve en inatçıları bile tepki görmediklerinde çabucak sıkılırlar. Eh, zaten bir konuya beş dakikadan fazla yoğunlaşabilselerdi, herhalde eşşekten daha fazla birşey olurlardı.



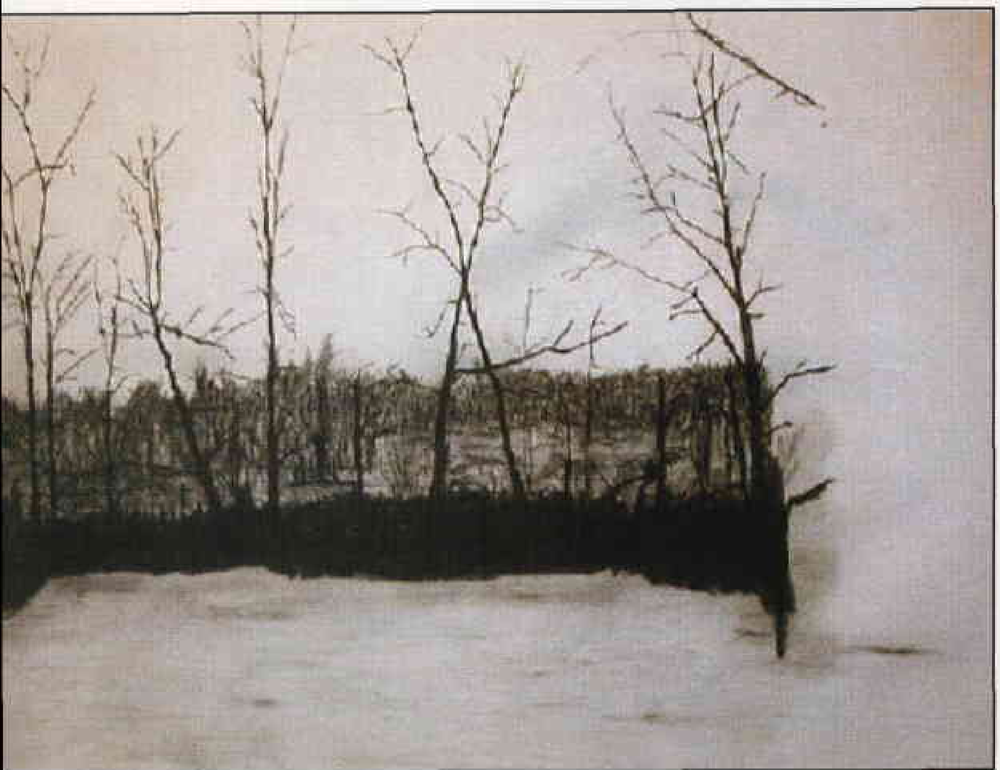
serbest çağrışım

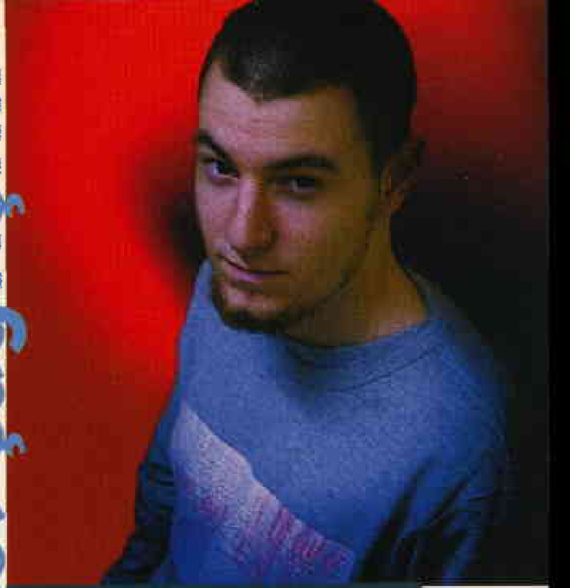
sekiz...

Yanlış yer, yanlış zaman...

Vosviddin, minik elleriyle yumuk yumuk gözlerini ovuşturarak uyandı. Kocaman kafasını sağa doğru çevirip yatağa bitişik olan duvarını bir süre izledi. Canı pek yataktan kalkmak istemiyordu. Yorganını kafasına kadar çekip karanlığa gömüldü, ama çok fazla zamanı yoktu. Gitmek zorundaydı. Karanlıktan sıyrılıp kafasını yorganın altından çıkartarak derin bir nefes aldı. Bir defa daha duvarına baktıktan sonra doğruldu. Pencereden dışarıya baktı, beyaz gökyüzünü gördü. Ayağa kalkıp çevresine yeniden baktı. Dolabını açtı ve içinden giysilerini çıkardı. Atkısını sıkıca boynuna sardı, eski paltosunu giydi, eldivenlerini taktı ve dışarı çıkmak için evinin uzun koridorundan yavaş yavaş yürümeye başladı. Annesinin odasının önünden geçerken duraksadı. Koca kafasını odanın kapısından ürkekçe içeriye doğru uzattı. Annesi yoktu. Üzüldü, ama kendisine bunu hissettirmek istemedi. Hiçbir şey olmamış gibi uzun ve ince koridorda aynı sakinlikle yoluna devam etti. Kahvaltı etmek istiyordu, ama etmedi. Ayakkabılarını giyerek evden dışarı çıktı. Girişteki merdivenlerin korkuluklarına elini sürterek biraz kar topladı. Hava o kadar soğuktu ki, nefes alıp verdikçe ağzından dumanlar çıkıyordu. Karın kıtırlı kısmına basarak merdivenleri yavaş yavaş çıktı. Bir süre öylece ilerledi, ilerledi, ilerledi. Bir ara arkasına dönüp baktı ve... Arkasında hiçbir şey olmadığını farketti. Olduğu yere çakılıp kaldı. Soğuktan buz gibi olan kafasını çevirip, donmuş burnunu çekerek sağına ve soluna baktı. Çevresinde, üzerinde durduğu iki metre çapındaki karla kaplanmış toprak parçasının dışında hiçbir şey yoktu. Her yer simsiyahtı. Yere oturdu, cebinden bir kazma çıkardı ve yeri diklemesine kazmaya başladı. Karla kaplı toprak parçasına vurdukça elleri daha çok üşüyordu. Yeri kazarken ara sıra durup uykulu gözlerini elleriyle ovuşturuyordu. Çok uzun bir süre kazdı Vosviddin. Kazarken kafasından hiçbir şey geçmiyordu. Biraz sonra tiz bir sesle irkildi. Kazmayı bir şeye vurmuştu. Eğildi, bir şeyi aldı, cebine koydu ve kazmaya devam etti. Kazdı, kazdı, kazdı... Çok yorulmuştu. Bir ara vazgeçmeyi düşündü, ama kafasını kaldırıp yukarı doğru bakınca, bunun imkânsız olduğunu anladı. Çünkü o iki metre çapındaki karla kaplı toprak parçası, artık ona çok uzaktı. Öyle ki, kazmaya başladığı yeri bir nokta kadar görüyordu. Umutsuzca kazmaya devam etti. Saatlerce, günlerce kazdı. Yoruldu. Hem de çok... Her şeyi ve hiçbir şeyi o çukurda bırakmak istedi. Bırakamadı. Kendisini bıraktı. Bir şeyini yavaşça cebinden çıkarıp çukura koydu. Kazmayı sertçe yere doğru fırlattı... Sadece kendisinin sığabildiği o lanet olası çukura oturdu. Hiçbir şeyi düşündü, düşündü, düşündü... Bir ara gözlerini açtı ve kazmayı fırlattığı yerde bir boşluk olduğunu gördü. Yerinden kalkarak boşluğa elini soktu. Derin ve karanlık bir boşluktu. Elleriyle boşluğu eşeledi. Boşluk gitgide büyüyordu. Sonra... O siyah boşluktan kendisini aşağıya bıraktı. Yere kapaklandı. Bir süre hiç hareket etmeden, gözleri kapalı şekilde yüzüstü yerde kaldı. Korkuyordu. Kafasını kaldıracak cesareti aradı, bulamadı. Ama yapmalıydı... Ellerini hareket ettirmeden, kafasını yavaşça kaldırıp soluna baktı... Odasındaydı. Kendi odası... Donakaldı. İnanamadı. Yerinden kalkmaya çalıştı, kalkamadı... Daha sonra yere düşen beresini alarak yerden ağır ağır kalktı. Üstünü başını silkeledi. Pantolonunun diz kapakları yırtılmıştı. Odasından çıkarak dar ve uzun koridoru geçti. Ayakkabılarını giyerek evden dışarı çıktı. Girişteki merdivenlerin korkuluklarına elini sürterek biraz kar topladı. Hava o kadar soğuktu ki, nefes alıp verdikçe ağzından dumanlar çıkıyordu...

« Yoruldu. Hem de çok... Her şeyi ve hiçbir şeyi o çukurda bırakmak istedi. Bırakamadı. Kendisini bıraktı. »





Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

Yazı yazmayı seviyor musun? Hem de çok...

En son ne dinledin? Sentenced'in son albümü. Çok iyi bir albüm.

Kendi kendine soru sormak garip olmuyor mu? Eh işte...



zolsauza

Hatta Gesualdo, Urizen, Los ve Aldous. Beş oyun karakterinin hikayesi...

Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Peki bu kadar karakter, hikaye falan işin içine girince oyuna fazla kaptırmıyor musun? Zaten amaç da bu. Oyuna kaptırıp gitmek. Ama fazla değil bu ve asla olamaz da. Oyun sizi kaptığı zaman, siz rol yapmanın bilincini yitirip gerçek yaşamla oyunu birbirine kattığınız zaman fazla olur. Orda durmak gerekir.

Diyorum ki oyun oynamak Tiyatro gibi bir şey, rol yapmak falan... Tiyatro gibi değil, rol yapmak sadece Tiyatro'ya ait değil zaten. Buradaki Rol bilgisayar oyunlarına has bir şey. Kendi kendinize oynadığınız. Tek başınıza evde hayal kurup, farklı oyunlar oynamak gibi. Veya masaüstü FRP gibi. Tiyatro bambaşka bir şey ve bence tüm oyunlardan çok çok daha zevkli, derin bir deneyim.

Rainbow Six, deliler gibi Multiplayer oynadığım ilk oyundu. Filmlerine, kitaplarına hayran olduğum Tom Clancy'nin son şaheseri Rainbow Six oyun olup önüme gelmişti ve şüphesiz o güne kadar oynadığım en iyi oyundu. Herkes gibi benim de Ding Chavez'e dehşet bir hayranlığım vardı ama Rainbow Six'de Ding olamazdım. Sonuçta herkes hayrandı ona ve kısa süre sonra her yer Ding Chavez'lerden geçilmez olacaktı. Kitaptaki hiç bir karakteri de kendime yakıştıramadım ve sonuçta Rainbow Six için yeni bir karakter yaratmaya karar verdim. Domingo ve Vega'yla sıkı dost olan ve bu ikiliyi, trio'ya tamamlayan bir karakter. Böylece Zol Sauza doğdu. Kitaplarında, oyunlarında hiç adı geçmese de Rainbow Six'in karakterlerinden biriydi o. Daha sonra Counter-Strike ve SoF 2 gibi oyunlarla devam etti Zol Sauza ve en sık kullandığım oyun karakterim oldu.

Ama Zol'dan çok daha önce Gesualdo vardı. Telnet'den Two Towers'a ilk bağlandığımda farklı bir nick seçmiştim. Başta pek ısınamadım oyuna, herkesin derdi tavşan'dan başlayıp Orc'a kadar uzanan bir sırayla yaratık kesip level atlamak, daha fazla ve daha fazla güce sahip olmaktı. Bir süre ben de böyle devam ettikten sonra öylesine sıkıldım ki ilk karakterimi öldürüp yerine Gesualdo'yu yarattım. Gesualdo bir şair ve besteciydi. Aynı, ismin gerçek sahibi olan Rönesans döneminin en ilginç kişisi gibi. Two Towers'da geçen ayları boyunca Gesualdo hiç tavşan kesip level atlama peşinde olmadı. Tüm orta dünyayı gezip hikayelerini şiir ve şarkılara döktü. Hep birinci level kaldı, ama yedinci level'dan düşükleri arasına almayan en güçlü guild'lerin üyesi oldu. Şarkı ve şiirleri binlerce altınla ödüllendirildi ama o tek bir kılıç bile almadı. Ve yüzlerce, binlerce yıl yaşayan Two Towers karakterlerinin tersine söyleyecek sözü kalmayan Gesualdo genç yaşta Orta Dünya'dan göçüp gitti.

«Ve o zaman oyunda ben de veya yarattığım karakter her kimse rol alır.»



Urizen ve Los

Urizen ve Los... William Blake'in zıt karakteleri... Bir oyunda kötü biri olmam gerektiğinde hep Urizen çıktı meydana ve bir kahraman gerektiğinde ise Los. Pek online oyunlarda kendilerini gösteremediler gerçi. Ama pek çok oyunda onların maceralarını izledim. Hatta bazı oyunlarda birbirleriyle savaştılar, asla yan yana durmadılar. Şimdilerde heyecanla Star Wars Galaxies'i bekliyorlar. Yaşlı Urizen, Sith Lord'ların geçmişini araştırıyor, genç Los ise Jedi'ların öğretisini kapma peşinde.

Ve Aldous... Pek çok kişi onun Aldous Huxley olduğunu düşünür. Ama o aslında Huxley'nin çocuğudur, bir anlamda benim olduğum gibi. İyilik veya kötülüğe odaklanmayan tam nötr bir karakter, bilmeyi bilgeliğe, etiği ahlaka, inanı inanca tercih eden ve ne olursa olsun yaşama bağlı biri. Eğer bir oyundaki karakteri kendimle özdeşleştireceksem, kendi rolümü üstleneceksem oyuna aldığım karakter Aldous'dur. Ayrıca ben olduğum, kendimden başka bir şey olmaya özenmediğim her yerde...

Tabii başka karakterlerde var. Mesela La Résistance'ın ata zombisi ArchZombien, üç kağıt gerektiğinde ortaya çıkan, pis işler uzmanı Dien Trotto. Ama bunlar oyunlarda varolmadı bugüne dek. Muhtemelen bundan sonra da pek varolamazlar.

Hepsi birden bana ait karakterler, oyunun başında yazdığım bir isim veya nickden öte, oyunlarda yaşayan başka insanlar.

Roller

Hepsi birden gerçek yaşamıma girebilseler herhalde kişilik bölünmesi yaratıp beni bir psikiyatri kliniğine yatırırlardı. Ama oyunlarda kaldıkları sürece sadece karakter zenginleşmesi yaratıyorlar. Yalnızca level atlanan oyunlar mı Role-Playing'dir? Her oyuna isterseniz kendinizden bir şeyler katabilir, her oyunun içine girebiliriz. Biz rol kesebildiğiniz sürece her oyun Role-Playing'dir. Oyunları incelerken "atmosfer de atmosfer" diyip duruyoruz ya... Grafik, ses, hikaye uyum içinde birleşip bambaşka bir deneyim sunuyor ya... Yok öyle bir şey. Bir oyunda atmosferi yaratan oyuncunun kendisidir, oyunu ne kadar hissettiği, ne kadar rol yapabildiği, hikayeye ne kadar dahil olup onu ne kadar zenginleştirdiğidir, hayal gücüdür. Müzik, grafik vs diğer etmenler en fazla size destek veya köstek olur. Bu yüzden yalın oyunları daha çok severim, çünkü bana oynama şansı verir, rol şansı verir. Mesela Baldur's Gate'de konuşmalar o kadar uzundur ki kitap okur gibi okur geçersiniz. Ama Fallout'ta konuşma üç cümleden ibarettir, Baldur's Gate'e göre eksiktir, o eksiği ben tamamlarım. O üç cümlenin öncesini, sonrasını, konuşma sırasındaki mimik ve hareketleri hayal gücüm yazar. Ve o zaman oyunda ben veya yarattığım karakter her kimse gerçekten rol alır. Oyun bir sahnedir, hikaye ne kadar size aitse, replikler ne kadar size aitse, karakterler ne kadar size aitse, sahne o kadar zengindir.

eskisigibi

Konuyla ilgisi yok ama yıllık iznimin bir bölümünü kullanabilmek için kafamı kırmaya karar verdim



Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Ayın yıldızı kim? Pek tuhaf bir soru oldu. Cevabı da Güneş olsun, tepemizden bakıp durdu bütün ay.

Ayın oyunu ne? Syberia olsun serin memleketlerde geçiyor en azından. Warcraft da olabilir daha soğuk gerekiyorsa.

Ayın mide yolcusu? Likit ve soğuk ne varsa. Ama önce bir icetea alayım.

Genellikle yaşlı insanlarda rastlanan bir eski olanı yüceltme geleneği vardır hani... Bende de var. "İlkler unutulmaz" diyen genel yargıdan bahsetmiyorum. Zira ne ilkler ne sonrakiler kolay kolay unutulmuyor zaten. Hepsinin fark ettirmeden saklandığı bazı sesler, kokular, mekanlar, çizgiler, sözcükler var. Ne zaman bunlardan birine rastlasak saklandığı yerden çıkıp 'hala buradayım' diyen bir sürü ilk, ikinci, n'inci yaşam parçalarıyla çevriliyiz. Eskiyi Cindy Lauper'ın BlueJean çıkartmalarıyla karşılaşınca da depreşiverir. Aslında hiç de geride bırakmak istemediğimiz 'geçmiş'in bu küçük parçalarını belki de bu yüzden kendimize bile çaktırmadan bir *yerlere saklıyoruz*. Sonra da yeri geldikçe şiddetle savunmaya başlıyoruz, "Nerede o eski dostluklar, ayakkabılar, oyunlar, yağmurlar, hindistancevizleri, silgiler..."

« Aslında hiç de geride bırakmak istemediğimiz 'geçmiş'in küçük parçalarını kendimize bile çaktırmadan bir yerlere saklıyoruz »

yüceltmekse bile isteye eski olanı bulup çıkarmak, sonra da onunla merak, hayranlık, şaşkınlık gibi duyguların gözetiminde biraz vakit geçirmek üstüne kurulu mesela. Geçenlerde evin bir odasını boşaltmakla uğraşırken ortaya çıkan bir eski defterin, günümün ondan sonraki bölümüne el koyduğunu görünce iyiden iyiye kabullendim bunu.

Arka oda krizi

Eskiye ait olanın bugün üzerindeki hükmü hafife alınacak gibi değil. İnsanın yazdıklarını biriktirdiği eski bir defterle saatler geçirmesi gayet anlaşılır bir durum ama aynı şeyi matematik notlarınızı tuttuğunuz bir okul defteriyle de yapabildiğinizi görünce kendinizden şüphe etmeye başlıyorsunuz. O notları taze taze tutuldukları zaman bu kadar dikkatle okusaydım muhtemelen matematik derslerinin en parlak öğrencisi olurdum. Bugünse el yazımı, sayfa kenarlarına çiziktirdiğim şekilleri, fonksiyon problemlerini, kendi etrafından döndürülen koninin koordinat düzlemindeki acayip görüntüsünü filan büyük bir ciddiyetle incelerken aslında ne aradığımı bilmiyorum. Belki de bu yüzden, darmadağın olmuş o arka odada, umutsuzca daha eski bir defter bulabileceğime inanıyorum.

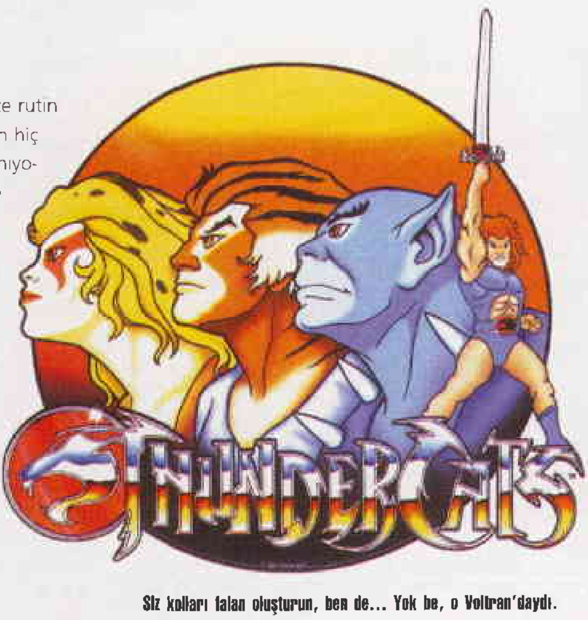
Aynı kronik durum eski çizgi filmlerle, çocukluktan kalma kitaplarla, eski mahalleden biriyle, yünü keçeleşmiş eski bir kazakla, eski kasetlerle, yine eski bir kutunun içinden çıkan

Halbuki artık savunduğun şey o şeylerin kendisi değil, bizzat senin geçmişin. Nasıl ki eski matematik defterini integrali hatırlamak için kurcalamıyorsa insan, eski bir şarkıyı dinlerken de şarkının kendisini geçip 'ben o zamanlar ne yapıyordum' sorusuyla meşgul oluyor. Kendine şarkıyı olduğu gibi dinleyip anlamak için artık çok geç olduğunu fark etme fırsatını bile tanımadan, *yine ben-merkezinin* yörüngesine takılıp kalıyor. Ve kendini sevmenin, haklı çıkmanın bir yolu olarak eskiden hatırladığı ne varsa onlara sahip çıkıyor.

Hatırlar mısın...

Şimdi'nin gündelik parçaları son derece rutin bir düzende, geri planda akıp giderken hiç de vazgeçilmez değiller. Ama ben inanıyorum, bir on yıl sonra "Ah Furby'ler, ne güzel mavi saçları patlak gözleri vardı. Artık kimse Furby yapmıyor" diye yakınmayla hasret arası bir ses tonuyla konuşup duran bir sürü insan olacak. Hele Tele Tubby'ler... Muhtemelen bugünün 5 yaş çocukları 20'lerine geldiklerinde onların repliklerini ve danslarını birbirlerine hatırlatarak huzur bulacaklar. Tıpkı benim Tipitip sakızlarının tekrar çıkacağını öğrendiğimde ya da ThunderCats'i hatırladığımda duyduğum huzur gibi. Tek sorun o hissin geçmişte duyulanla alakası olmaması. Geçmişten kalan her şeyin süslenip püslenip, anlam kuşandırılıp öyle yaşanması.

Son bir tespit yapmadan bırakamayacağım yazıyı. Konunun merkezinden uzaklaşıp uzaktan bakan bir laf etmeliyim, içimden geldi... Dünyanın giderek daha acayip bir yer haline gelmesinde hızla büyüyen tarihinin de katkısı var. Sadece değişen yaşam biçimlerinde, bu yaşam biçimlerini benimseyen yeni nesillerde değil sorun. Eskidikçe kutsallaşan öyle çok şeyle çevriliyiz ki, benim arka odayı boşalttığım gibi boşaltmak, kurtulmak gerekiyor bunların bazılarından. Hafızanın içinde evrilen, tekrar ortaya çıkacağı vakte kadar da bunu hissettirmeyen kişisel tarihlerimizin üstüne bir de yalan yanlış genel tarih bilgilerini yüklenip sonra da soruyoruz; "yahu niye böyle oldu?" Antropolojinin diline sakız olacağız bu gidişle.



Siz kolları falan oluşturun, ben de... Yok be, o Voltran'daydı.

inbox



Merhabalar efendim! İşte Inbox, işte mektuplarınız! Siz geçin oturun, ben de elime rahat bir odun alıp geliyorum...

DEMON DRIVER

Selamlar Berker ağabey ve diğer Level çalışanları. Size para tuzakları konusunda şikayetlerimi bildirmek istiyorum. Belki siz de böyle düşünüyorsunuzdur. Bilgisayar donanımında para tuzağı olmadığı veya kendini fazla göstermediği için konsol olayına geleceğim direk. X satıcısı (isim vermiyorum) Playstation 2'yi hediyesiz vermeyeceğini söylüyor, yani fiyatı 480 milyonken yaptıkları paketlerle bunu 832 milyona kadar çıkartıyorlar. Yok efendim zam gelmişmiş de 600 milyon olmuşmuş. Bir tip de yurtdışından X-Box kaçırıp ülkemizde 1 ve 2 milyar arasında değişen fiyatlar ile millete satmaya başlamış bile, hoş adam daha adını bile söyleyemiyor,diyor ki "ez boz". Bir de PS2'nin oyunları 80 milyondan 200 milyona kadar gidiyor. Ne olurdu burada PS2 199 dolar olsaydı, Sony niye burada bir şey yapmıyor? Yapıyor da biz mi kandırılıyoruz?

Bu durum karşısındaki düşüncelerini soulbringer@superonline.com'a gönderebilirsin.

Kal sağlıcakla

Soulbringer

Sevgili Ruhgetiren,

Sadece şu kadarını diyeyim ki, yabancı ülkelerde konsol fiyatları yerlerde sürünyor, çünkü 3 büyük konsol arasında deli gibi bir rekabet var. Mesela Amerika'da konsolların fiyatları 200 USD sınırının altına inmiş durumda, oyunların fiyatları ise değişebiliyor. Yani varın hesabını siz yapın. Ama tabii bu memlekette böyle, yerseniz! Yani en azından yurdum işadamlarının her halta yaklaşımı böyle. Halkım süper zeki ya, herkes yıllarca ter dökerken onlar beş dakikada zengin olacaklar ya! Tabii sonra Türk Lirası niye Afgan parasından daha değersiz diye ağlamayı da biliriz, orası ayrı. Diyecek başka da birşeyim yok, sıktı bu ülke beni artık.

ECLIPSE

Selamlar,

Ben şimdi son zamanlarda oldukça popüler olan ve online bi oyun olan "Hayat" yani Codename: The Life' ın tam çözümünü açıklıycam. Bu oyun o kadar popüler ki, hergün binlerce kişi tarafından bitirilip, binlerce insan tarafından başlanıyor. Oyunu bir kere bitirdikten sonra, tekrar başlamak imkansız ve oyunu bitirmek çok uzun sürüyor. Ben de bu oyunun tamamının tam çözümünü yazmanın çok uzun olacağını varsaydım ve oyunun ilerleyişi hakkında az çok bilgi sahibi olmanızı sağlayacak, oyunun çok küçük bir bölümünü yani bir günü anlatacağım. Oyunun yapımcısı olan programcılar, oyunun atmosferinin bozulmaması için, oyun içinde health seviyenizi gösteren bir bar bulunmayacak, bunun yerine menüye geçmelisiniz, buradan bütün barlarınızı kontrol edebilirsiniz. Hazırsanız başlayalım; " Hemen paniklemeyin, bölümün başında, karanlık olacak her yer, çünkü gözleriniz kapalı. Yataktasınız, odanızın kapısı açılacak, gelen anneniz, sakın gözlerini açmayın, düşük bi ihtimal de olsa, biraz daha gözlerini kapatma yani uyuma şansına sahip olabilirsiniz. Anneniz sizi kaldırmak için uğraştığı zaman, siz de aksine kalkmamak için direnin, böylece, biraz puan alabilirsiniz. Ama tabi, kalkmamak mümkün değil, bu yüzden direndikten sonra kalkın. (Aslına bakarsanız, bu durum, oyun açısından çok önemli bir eksi. Gerçekçilikle övünen bi oyunda, kalkmamak gibi bi seçenek mutlaka olmalıydı, neyse devam edelim) Kalktıktan sonra, menüye göz gezdirin biraz, bütün barlarınızın korkunç derecede düşük olduğunu farkedeceksiniz, yapacak bişey yok, bölüm ilerledikçe onlar da dolacak merak etmeyin. Banyoya gidin ve elinizi yüzünüzü yıkayın, böylece temizlik barınızın az da olsa doldu-ğunu göreceksiniz. Sonra güç barınızı doldurmak için mutfağa gidim, yemek yiyeceğiz. Ha bu arada, ben dün bu oyunu oynarken unuttum, mutfağa gitmeden, tuvalete uğrayıp, bladder barınızı da doldurun. Mutfakta, yiyebildiğiniz kadar yiyin. Ama dikkat edin fazla yiyemiyorsunuz, çünkü yapımcılar, yemek yemeye de bi sınır koymuşlar (Sinir bi durum). Neyse kahvaltıdan sonra, okul denen, oyunun en sıkıcı bölümünü oynamaya, hazırlanın. Yani bu bölüm neden konulmuş, anlamadım, çok gereksiz ve oyunda insanı çok bunaltıyor. Kahvaltınızı ettiyseniz, gidip okul üniformanızı giyin. Bu sizin okulda kullanacağınız armorunuz. Giyindikten sonra, tekrar banyoya girin, şimdi saçlarınızı tarayıp, karizma barınızı doldurun. Oyunda karizma barınız dolu olmadan, birer NPC olan kızları etkilemeniz mümkün değil. Bu yüzden iyice uğraşın, saçlarınız üzerinde. O işi de bitirdikten sonra, evden çıkın. (Aslında yapımcıların dediğine göre, bu sabah saatlerinde sizin moral barınızın, çok yüksek olması lazım, ama ben bu oyunu o kadar oynamama rağmen, bir türlü o barı, bu saatlerde dolduramadım, umarım siz doldurursunuz.) Neyse, okula vardığınızda arkadaşlarınızı göreceksiniz. Bunlar da aynen siz gibi oyunu oynayan, online oyuncular. Onlarla geçen bölümde olan, akşamki futbol maçını konuşun, Formula 1 muhabbeti takılın, bunlar sizin moral ve eğlence barınızı doldurmak için birebir. Sonra ders denen, oyunun en sıkıcı bölümünü oynayacaksınız, (buraları cheat yaparak geçmeyi denedim ama bu sefer de bölüm sonundaki puanlarım silindi, bana kalırsa sız denemeyin, fakat eğer denemek isterseniz, cheat şu; arkadaşlarınızın yanını gidip "okulu kırma" seçeneğine tıklayın) Dersler bittikten sonra, güç barınızın çok düşük olduğunu göreceksiniz, eve gidin, tekrar mutfağa gidin, annenizin sizin için hazırladığı yemekleri yiyin. Sonra, oyunda bilgisayar adı verilen ve oyunculara büyük rahatlık sağlayan makinenin başına geçin. Bilgisayar, oyunda eğlence barınızı artıran en büyük faktör, bu yüzden sık sık kullanın. Bilgisayarın başındayken, güç barınızın tekrar düştüğünü göreceksiniz, duruuunn, mutfağa değil, bu sefer odanıza çekilin, yatağa uzanın, uyku denen, kısa bir loading ekranı gelecek. Loading bittiğinde yani uyandığınızda çoğu barınızın dolu olduğunu göreceksiniz, moral ve eğlence barı dışında. Bunları artırmak için arkadaşlarınızı çağırabilirsiniz. Ama önce cüzdanınızı kontrol edin ve oyunda "gold" yerine kullanılan ve para denilen nesnenin olup olmadığına bakın. Cüzdanınızın dolu olması gerekir. Doluysa arayın ve sinema seçeneğine tıklayarak, arkadaşlarınıza önerin. Muhtemelen kabul edeceklerdir, evden çıkın ve arkadaşlarınızla buluşun. Oyunun doğası gereği, sinemada kız arkadaşınızın yanına oturmanız gerekecek. Neyse önemli değil, oturabilirsiniz. Film sırasında kolunuzu, sevgilinizin omzuna atarsanız, çok zor dolan ve, çok da önemli bi bar olan aşk barınızın yavaş yavaş dolduğunu göreceksiniz. (AMA-ANN!... Burda çok dikkat etmelisiniz, burda denge çok önemli. Çünkü bu aşk barı diğerlerine benzemiyor, eğer çok fazla dolarsa, sevgilinizden ayrılma durumunda, bütün barlarınız, 0' ın altına düşüyor ve hooop bir bakıyorsunuz, bi binanın tepesindesiniz. Sonrası malum"Game Over" ekranı. Neyse bu kadar açıklama yeter sanırım. J) Film bittikten sonra, karşınıza bir çok seçenek çıkacak, burdan bar durumunuza en uygun hangisiyse onu seçin, mesela güç barınız dolu, buna karşılık eğlence barınız düşükse, futbol oynamayı seçebilirsiniz. Ama, güç ve moral barınız orta düzeyde, aşk barınız hızla yükselmekte ise yapacak bişey yok, çünkü böyle durumlarda oyun size herhangi bir seçim imkanı vermeden, kız arkadaşınızla başbaşa yemek, seçeneğini tıklıyor.(Kanaatimce önemli bir eksi) Bütün bu olaylardan sonra, hangisini seçerseniz seçin, en sonunda eve tekrar döneceksiniz, gene güç barı durumunuza bağlı olarak, yemek yiyebilirsiniz veya televizyon izleyebilirsiniz. Televizyon, bilgisayar ka-

Banyoya gidin ve elinizi yüzünüzü yıkayın, böylece temizlik barınızın az da olsa dolduğunu göreceksiniz. Sonra güç barınızı doldurmak için mutfağa gidim, yemek yiyeceğiz.

outbox



dar olmasa da önemli ölçüde eğlence artırır. Televizyon bittikten sonra, tekrar kurulun, bilgisayarın karşısına. Bilgisayar karşısındayken, annenizden çay isteyin. Muhtemelen anneniz çayı getirecek fakat, aynı zamanda da neden kendimizin mutfağa gidip de almadığımız hakkında kızacak.(Walla ne yalan söyliyim, ben bu oyunu bu kadar oynamama rağmen, çok az oldu, hiç lafsız çayın gelmesi.) Çay da geldikten sonra, bilgisayara devammm... Uzunca bir süre bütün barlarınızı olumlu etkileyecek bilgisayar (*güç barı hariç*) fakat en sonunda güç barınız, tehlikeli bir biçimde düşecek. Bunun sonucunda, görüntü gidip gelmeye başlıycak. (Oyunu yapan programcıların dediğine göre, bu normal bir olay ve uyku geldiğinde her zaman oluyomuş, bu yüzden korkmayın) (Aslında bana sorarsanız, oyundaki bir bugdan başka bişey değil bu ama) Neyse görüntü gidip gelmeye başladığında, bu o bölümün sonuna geldiğiniz anlamına gelir. Bilgisayarı kapatıp, yatağa yatın. Çooooooooooooookk uzun bi yükleme süresine gireceksiniz, çünkü bir daha ki bölüm yükleniyor. Burada oyunun yapımcıları bir güzellik düşünmüş. Biz loading ekranından sıkılmayalım diye, rüya denilen, kısa ara filmleri koyulmuş, yükleme ekranına. Bu rüyalar, o bölümde neler yaptığınıza bağlı olarak değişiyor, kötü şeyler olduysa, kötü bir rüya, iyi, ve mutlu şeyler yaşadıysanız, güzel bir ara film bekliyor olacak sizi. Tabi bazen gene oyundaki bi bugdan dolayı, hiçbir şekilde ara film görülmüyor ama olsun, bir patch , ile bütün bunlar halledilebilir sanırım....." Oyun çok iyi, atmosfer süper, bu oyunu oynayın ve önünüze gelene oynatın!...

ozgen_ozturk@hotmail.com

Sevgili Özgen,

Bir aralar bir tatile çıkmayı düşünmelisin. Neden bilmem ama buna cidden ihtiyacının olabileceğini düşündüm. Deniz kenarını tercih et, soğuk su işlemcine iyi gelebilir.=)

ROCK AND ROLL TO DEATH

Sevgili LvL,

Geçen gün annemlerle çay bahçesi-vari bir yere gittik. (hiç sevmem öyle yerleri ayrıca zaten cebren ve hile ile götürüldüm) Neyse "bu yıl için programın ne¿" gibi zamansız bir soru sordular. (program=ders programı=össye hazırlık=offf) Bende dedim yawf hele dur daha yeni tatile girdik bi soluklanalım. Demez olaydım. Yok sen onlara fark atacan, yok türkiye rekoru felan kıracan. ortaöğretim başarı puanı felan yükselt.... Yuh dedim olimpiyatlara mı hazırlanıyoz? Yani bu zöseseyi ilk sene kazanamayanları sanki zombi neyim oluyo ortalıklarda fazladan ayak altı ne BLEEM masraf falan oluyo heralde en önemlisi kazanamazsak "dünyanın sonu gelecek haaa" muamelesi yapılıyor. (Neyse fazla saptık konuya dönmeli çok geçmeden.) Yani bir bilseler bu öğrencilik hallerini. Oh gel keyfim. Açıköğretimden sınava gir. Çerez gibi soruları çöz. Sonrada "ders çalış çalışda çalış" de bana. Kolaydı tabi. TATİLİMİZİ ZEHİR ETMEYİNİZ. BIRAKIN ENERJİMİZİ TOPLAYALIM YAHUUU.

Wallahi çok özür dilemekle beraber af dilerim. (anlatım bozukluğu) Sadece içimdekileri dökmek istedim. Umarım beni anlamışsınızdır. Asıl konuya geçmek istiyorum. Bırakın geçeyim. TUTMAYIN BENİ YA !! İZİNVERİN İMDAT!!

Neyse bu çay bahçasinde derin bir tartışmaya girdik. Dediler ki; "Korsan kitaplarla orjinal kitaplar arasında hiçbir fark yok. Aynı şeyleri yazmıyorlar mı? Zaten onları da aynı yayın evi basıyo fakat daha kalitesizini, daha düşük maliyetlisini basıyo. Bu yüzden her iki kesime hizmet etmiş oluyor. Sokakta gördüğün kitapçıların hiçbiri çok fazla kazanamaz. Çünkü onların kazandıkları direkman yayınevinindir."

Böyle birşey gerçekten varmı ya? Ben 17 sene ayakta uyumuşum yani (eğer varsa). Dur bi dakka daha bomba devam ediyor.

– E peki anne sokaktaki korsan kaset satıcılarına ne demeli?

– Aynı şekilde onları da plak şirketleri yayınlıyor. Birde daha fazla kazanmak için "korsan kaset hırsızlıktır haksız kazançtır" falan diyorlar. Bunlar tamamen fasa-fiso. Eh tabi korsan kasetler makinene *zarar verebilir. (hadi ya bak ilk defa senden duydum* ne kadar ilginj!!!) Ama kitap konusunda dediğim gibi. (şimdi babam konuşacak)

– Bak oğlum. Biz senden daha tecrübeliyiz bu konularda onun için kiminle tartıştığına dikkat et. Karşındaki sokak arkadaşın vb. değil. (ben o arada telif hakları yasası falan savunuyordum kendi çapımda tabi kaptırmışım çok sinirlendim bu laflara karşı walla!)

Neyse en sonunda fazla üzerinde durmak istediler herhalükar. Konuyu değiştirdiler. İşte kızlar nasıl falan. Ne kızı dedim benim hayat beklentim bilgisayarım ve hiçbirşeydir. (Sosyalizm kavramı yok bende. zaten milletin *bilgisayarı felan bozulduğunda* beni çağrıyorlar. o da olmasa "aa engin hadi bana internetten logo gönder melodi gönder. hadi engin beni şu siteye üye yap. hadi engin bana chati göster. hadi engin sizde bi kaantır çevirek. hadi bi fifa atak. engin olum senden aldığım dividi çizilmiş bi sorun çıkmaz dimi?" aah ah keşke bir town portal olsada hayalimdeki şehre portlasam bi daha da başkaları portlayamasa. Çok mu şey istemiş olurum.

Tekrar anlatım bozukluğu yapmadan siz gerekeni yapınız. :p Sizin yukarıdaki paragrafımsal bazdaki yazılara yorum getirmenizi çok isterdim. Bari bu istediğim olsun. Herhangi sürç-i lisan buglarını koyduysam farketmeden olmuştur. Gerçekten yaşadıklarım çok ciddi olaylar. Yardımınızı bekliyorum. Engin Daloğlu

Sevgili Engin,

Ebeveynlerin kopardı beni! Çağlar boyu insanların taş tabletlere kazımak için ter döküp durduğu tüm erdemlerin bir anda beş para etmediğini öğrendim, doğrusu kafam beton gibi oldu. Tam "yükselen değer" ailesiymiş seninki. Ama maalesef bu sadece sana has bir sorun değil, özellikle bu memleketin en büyük sorunu bu. "Bana dokunmayan yılan bin yaşasın!" artık halkın başlıca şiarı olmuş gibi görünüyor. Tabii biliyorsun değil mi, etrafta tıslayıp duran bir yılan varsa o er ya da geç SANA, BANA, BİZE dokunacaktır.

Yardım istiyorsun, nasıl edelim sana yardım biz? Bak 3 seçeneğin var;

"Onlar" gibi olabilirsin. Ama yılan seni de soktuğunda şikayet etmek ya da yardım istemek gibi bir hakkın olmayacak.

"Onları" değiştirmek için yırtınıp durabilirsin. Ama bunun çok fazla gücün dahilinde olduğunu sanma. Sağlam bir nesil çatışmasından başka birşey geçmeyecektir eline büyük ihtimalle.

"Onlardan" farklı olmak için kendi yolunu çizebilir, kendi değerlerini ortaya koyabilirsin. Bu sana hem karakter, hem güç, hem de onur getirecektir. Gandalf'ın da dediği gibi, "Doğru dünden bugüne değişmedi." Ve doğruyu bulmak, onu kendine bayrak edinmek bir insanı "insan" kılan tek şeydir.

Çağlar boyu insanların taş tabletlere kazımak için ter döküp durduğu tüm erdemlerin bir anda beş para etmediğini öğrendim, doğrusu kafam beton gibi oldu.

I DONT NEED NO DOCTOR

İyi günler diyip hızlı bir sekilde sorularıma geçiyorum. (Aynı hızda cevap verirsiniz umarım)

1- Star Wars Galaksies'a kredi kartıyla mı üye olucaz, baska yolu var mıdır. Ne zaman gelir, ne gibi *sisteme ihtiyaç duyar.*

2- Oyun vermeye ne zaman başlıyacaksınız? (Star Wars Dark Forces fena olmaz.)

3- Mad Dog nedir, nasıl birşeydir, nerede yaşar, ne yer ne içer?

4- Sinan abiden hepiniz niye korkuyorsunuz?

Aklıma gelenler bunlar. Hepinize bol oyunlar.

Mehmet Ünlüer (Bursa)

inbox



Kardeşim Mehmet,

Ne meraklı bir adam çıktın sen başıma yaw? Bu sorular ne yavrum evladım? Neyse, bak cevapların aşağıda;

1-Daha çıkmamış oyuna nasıl üye olacağını ben nereden bileyim? Herhalde kredi kartı gerekir, diğer tüm oyunlar öyle yapıyor. Sistem ihtiyacına gelince, çok sağlam bir PC ve hızlı bir bağlantı isteyeceği kesin.

2-Ekonomi böyle giderse daha uzun süre oyun felan vermemiz mümkün olmayacak. Sen en iyisi kapat o konuyu.

3-Ne yapıcan Mad Dog hakkında bu kadar bilgiyi, evde Mad Dog mu besleyecen? Önceden söyliyim ehlileştirmek mümkün değil, kesinlikle çok vahşi bir tür.

4-Sinan abinden korkmuyoruz, çünkü süper şirin bir adamdır, tanışanlar bilir. Biz Sinan abini sevdiğimiz için kalbini kırmaktan korkuyoruz, insan sevdiği dostlarının kalbini kırmaktan korkmaz mı?

farkettim oyun ve bilgisayar manyağı olunca insanın göbeğide onunla geliyor ehehe. (Kendimde ve arkadaşımda da gözlenmiştir:)) Neyse, benim bu X-Box hakkında birşeyler sormam lazım. Hıyaaa dayanamıyorum ve soruyorum:

1- Ben X-Box almaya karar vermiş bir vatandaşım. Ve bu X-Box Almanya'dan temin etmeyi düşünüyorum çünkü Ekim'e kadar sabredemiyeceğim ve ayrıca burada kaça nası satılacak belli değil. Tabii ki sorunum şu oluyor, sizce Almanya'dan ya da Avrupa'dan almamın ne gibi yan etkisi olur? Büyüklerimden bir tavsiye lütfen.

2- X-Box'la birlikte gelen tv bağlantı kablosu her tv ye bağlantı sağlıyormu yoksa... ne nasıl?

3- Şimdi elimde home cinema ses sistemi (bilgisayar için değil direk dvd için) var. Benim oyunları dolby stereo falan oynamam için ekstradan bir bağlantı kablosu falan almam gerek mi? Sitesine gittim bir takım bağlantı kablolarından bahsetmiş ama anlamadım. Help!!

2-Bu biraz da senin kullandığın TV'ye bağlı. Çok eski televizyonlarda bağlantı namına pek fazla birşey bulunmuyor. Nispeten yeni TV'lerin hemen hepsinde konsol takacak bir port mevcut. Bu arada, cidden kötü bir televizyonda konsol oyunları oynamak çok iğrenç oluyor, hatırlatayım.

3-Home Theater sistem demişsin ama nedir, ne gibi bağlantıları vardır, bunları bilmeden birşey diyemem ki. Sistem var, sistem var.

4-Tüm konsollar tek pad ile satılır. Eh, sen ek donanım ve oyun alacaksın ki adamlar para kazansın, di mi? Ekstra pad alırken X-Box'un nispeten ufak bir pad modeli çıktı, kullanımı standardından daha kolay, bulabilirsen ondan al derim.

5-X-Box'a dergide zaten yer veriyoruz. İleride ülkedeki X-Box kullanıcısı ve sayfa sayımıza bağlı olarak bu tabii ki değişebilir.

6-Benim bildiğim konsolun Amerika satış fiyatı en son 199 USD idi, Avrupa'da da bu durum çok farklı değil. Ülkemize kaça gelir hiç bilemem, ama Microsoft'un biraz aklı varsa 500 dolara filan satmaya kalkmaz. Oyunlara gelince, o da aynı hikaye. Microsoft'un şirket politikası ne olacak, bekleyip görmek lazım.

Geldik o kadar fuara ,ulan bir türlü çekingenliğimi yenip sizlerden biriyle muhabbet edemedim. Sinan, Tuğbek, Berker falan ortada dolaşıyordu, yuh dedim kendime

ALL GONE TO HELL

Selamlar Level, Önce tebrik edeyim bence oyun fuarı Türkiye'nin şartlarına göre güzel ve başarılıydı. Ben ilk gün hemen fırladım Allah işte beklediğim gün diye. Aslında çok kalabalık olacağını düşünüyordum ama beklediğim kadar dolu değildi. Olsun sonuçta görmek istediğim X-Box'ı gördüm. Hele oyun tanıtımları hep izlemeye doyamadığım bir olaydır. Ama çoğu tanıtımın X-Box oyunlarının olması canımı sıkmadı değil. Geldik o kadar fuara ,ulan bir türlü çekingenliğimi (felaketimdir) yenip sizlerden biriyle muhabbet edemedim. Sinan, Tuğbek, Berker falan ortada dolaşıyordu, yuh dedim kendime zaten. Neyse olan oldu artık. Ama şunu

4- X-Box oyun sistemiyle birlikte sadece bir tane mi kontroller geliyor? Oyleyese extradan almak isteyeceğim kontrolleri nasıl bir şey almalıyım? Bir çok tip var da.

5- Dergide şu X-Box ile ilgili olacak bir yer yapsanız.Bir inceleme gibi bişi nası olur.

6- Sizce X-Box'ın Türkiye'de daha ucuza satılma ihtimali ne kadar? (amazon.com da oyun paketleri genelde 300-400 dolar arası)

Hmmm sanırım bu kadar. Sorularıma cevap ağrılarıma ilaç olursanız sevinirim. Umarım en yakın zamanda bir X-Box'um olur. Daha güzel ve dolu dolu oyun fuarları dileğimle

İyi çalışmalar,

T. Saygın ERGEN

Merhaba Saygın,

Sıkma canını fuarda bizimle geyikleyemedin diye, adresi belli adamlarız, bir ara atlar gelirsin, nedir yani? Neyse, gelelim sorularına ve cevaplarına;

1-Avrupa, Amerika ve Japonya farklı standardlara sahip ülkeler, (PAL-SECAM, NTSC, vs, vs). Ve Türkiye'de satılacak konsolların uygun olduğu sisteme göre oyun getirilecektir herhalde. Doğrusu buna cevap vermek zor, herhalde Avrupa makinelerinde çalışan oyunları satarlar burada, ama her halükarda bazı farklılıklar olacaktır. Bence biraz daha bekle, şunun şurasında bir-iki ay sonra gelecek X-Box, olmadı gene bildiğin gibi yaparsın.

Beni de aranıza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için :
Adres: Piyalepaşa Bulvarı,
Zincirlikuyu Cd. Ün İş Merkezi,
231/3 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL
Fax: (0212) 2971733
e-mail: inbox@level.com.tr
Eğer donanımla ilgili bir probleminiz varsa, donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

WAR FOR WAR

Merhaba Berker Abi, Sana bir kaç soru soracağım.Umarım zorlanmazsın :)

1)Şu anda bana bir kaç Adventure tarzında oyun tavsiye edebilir misin? Çünkü her Adventuresever Adventure oynamak için yanıp tutuşuyor ve hiç bir firma kaç aydan beri doğru düzgün bir adventure oyunu çıkarmadı.

2)Broken Sword 3`ün bir videosu yada screenshot çıktıysa Level Cd sinde bulundurursanız çok mutlu olurum çünkü sitesine girdiğimizde hiç bir bilgi vermiyorlar.

3)2003 yılında çıkacak oyunların Geforce 4 yada Ge force 3 le ne gibi bir kalitede çalışma ihtimali var?

4)Size saçma gelebilir ama Lucasarts ve Sierra nın Efane oyun Monkey Island yada Gabriel Knight oyunlarının yenisini çıkarma ihtimalleri var mı?

5)Sims online hala oyun takviminizde çıkış tarihi belli değil diye geçiyor.peki bu oyunun sonbaharda çıkma ihtimali var mı?

Sorularımı cevaplarsanız çok sevinirim.

Görkem Kasal

Ey Görkem!

Sana birkaç cevap vereceğim, umarım zorlanmazsın.=)

1-Cidden, piyasada tavsiye edilebilecek pek Adventure yok. Bu oyun türü artık yapımcı firmaların ilgisini eskisi kadar çekmiyor. O yüzden çıkan birkaç oyun da ipe sapa gelmez yapımcıların uyduruk

outbox



oyunları. Ama okumaya devam et.

2-Eğer bir oyunun sitesinde bilgi yoksa, bu genellikle tek bir şeye delalet eder, o da yapımcı firmanın başının belada olduğuna. BS 3 uzun zamandır geyiği dönen bir oyun yanlış hatırlamıyorsam, ama asla çıkmayabilir de.

3-Hacı nasıl soru bu Allahaşkına ya? Ne demek istediğini anladımsa beygir olayım! Ama bak şunu diyeyim, 2003 yılında Geforce 3 ve 4 antika sayılacak, artık sen buradan ne anlam çıkarırsan çıkar.

4-Hiç sanmıyorum. Neden dersen, Sierra hafiften papazı bulmuş durumda. Lucas Arts ise şu aralar yeni bir Monkey Island yapmaz, çünkü FULL THROTTLE 2 üzerinde çalışıyorlar. Heh heh heh...

5-Electronic Arts geliştirme bürolarının çoğunu kapadı, yüzlerce programcıyı kapının önüne koydu ve pek çok ümit vaad eden projeyi gömdü. Son şirket bilançoları hayvani miktarlarda zarar ettiklerini gösteriyor. Bilmem anlatabildim mi?

İşte sorularını cevapladım, sen sevinedur, ben sıradaki okurcuyla ilgileneyim.=)

THE REAL ME

Merhaba, Ben Bora. Dergiyi takip ettiğimi söylememe gerek yok sanırım. Ben oyun arşivi yapıyorum kendi çapımda ama zamanında bazı oyunları almadığım için şimdi bulamıyorum malum çoğu kopya. Elimde tüm rpg ler var ama Baldurs Gate 1 ve expansionı yok, bunu nerden bulabilirim? Söylesen çok sevinirim.

Naaaaaapmam lazım Erdener abi? =)

Şimdiden sağol.

Bora Uyanık

Merhaba Bora,

O oyunlar çıkalı hayli zaman geçti, ve korsanlar genellikle bir oyundan iki parti getirmezler. O yüzden şansına küseceksin. Ya da Internet üzerinden filan oyunun orijinalini alacaksın. Dışarıda bulursun, çünkü yasal oyunlar üreticileri tarafından yıllarca satılmaya devam ediyorlar. Burada yok tabii öyle bir olay.

SABBATH, BLOODY SABBATH

Level, Dergi. Oyun dergisi. Sadece bir dergi bir insanın yaşamını nasıl olur da bu kadar değiştirebilir? Dergiyle tanıştığımda daha küçüktüm. Bilgisayarın "B"sinden anlamıyordum. İki cümleyi bir araya getirip de doğru düzgün bir cümle dahi kuramazdım. Buna rağmen size en az 10 tane mektup yazdım. Ama hiçbirini yollayamadım. Belki cesaret edemedim. Belki de yayınlanmamasından korktum. Sonra durum değişti. Dergiyi okudukça gerçek dünyadan uzaklaşıyordum. Yazarlar sanki ailemin ve hayatımın birer parçasıymış gibi hissettim. Bu sırada pek çok engelle karşılaştım. Tabii ki de annem-babam. Ders çalışmayıp da Level okuduğum için bana kızıyorlardı. Ama ben yine de (gizlice de olsa) yoluma devam ettim. Level artık benim için bir dergiden daha fazlası olmuştu. Tek amacım bir an önce büyüyüp Level'da yazar olmaktı. Ve daha fazla dayanamadım. Çıktım evimden geldim dergiye. İdollerimle tanıştım. Hayatımın en güzel günlerinden birini yaşadım. Mutluydum. Sonra aradan zaman geçti. Sizi özledim. Dergiyi okumak artık bana *yetmiyordu. Başka birşeyler yapmalıydım.* Ve sonunda o, daha dergiyi yeni almaya başladığımda yarım bıraktığım bir işi tamamlamaya karar verdim. Bu mektubu...

Her ne kadar kelimeler, duygularımı tam olarak anlatmaya yetmese de işe koyuldum. Ve mektup bitti. Şimdi 14 yaşındayım. Önümde geçmişimi simgeleyen bir yığın dergi var. Ve ben bu işin içinden nasıl çıkacağımı henüz bilmiyorum. Sonuç olarak size:

- Beni bilgisayar konusunda bilgilendirdiğiniz için,
- En üzgün zamanlarımda bile beni güldürdüğünüz için,
- Bana hayatımda geçirdiğim en güzel günü yaşattığınız için,
- Çocukluğumu paylaştığınız için
- Ve benim ikinci ailem olduğunuz için

Çok Teşekkür Ederim.

Eren Okka

Sevgili Eren,

Gördüğün gibi mektubunu yayınladık. Teşekkürlerine gelince, birşey değil dostum. Bizler için bir zevkti. Umarım daha uzun zaman birlikte oyun oynar, "gerçek" dünyanın saçmalıklarından arada sırada bile olsa kaçabiliriz.

ÜLKE GENELINDEKI...

Bir ülkenin temizliğini o ülkenin genel tuvaletlerine bakarak anlayabilirsiniz.Bir ülkenin sanat seviyesi o ülkenin sokak afişlerine yansır.Bir ülkenin kültür severliği o ülkenin kitap satışlarından belli olur.Türkiye'nin oyun,oyuncu ve oyun severleri Türkiye'nin LEVEL satışlarından belli olur.

Tarık Emre Kuzu

Güzel söz. Ama mailine posta adresini de eklemiş olman Ayın Mektubu ödülünü kazanma konusunda kararlı olduğun konusunda şüpheler uyanmasına sebep oldu içimde. Neyse üzülme, gördüğün gibi bu ay *kimsenin ayın mektubu seçilmedi zaten.* İki ay üstüste oyunlarla ilgili hikaye yazıp gönderenlere hediye veriyoruz diye "hüryaaa" herkes oyunlarla ilgili hikayecikler göndermiş. Sağolsunlar. Ama gelecek aya biraz daha yaratıcı olun canlarım benim.

UYKUDAN ÖNCE, UYKUDAN SONRA

Merhaba Tüm LEVEL halkı;

Bence oyun firmaları giderek bir çıkmaza girmeye başladılar. Yapılabilecek herşey şimdilik yapıldı ve oyunlar giderek tekrarlanmaya başladı.Oyun firmaları giderek reklam ve dış görünüme önem verir oldular ve oyunun iç yüzünü bir okadarda mahrum bırakmaya başladılar.Örneğin bir cd dükkanına gidip oyunların kapak resimlerine bakıp kısa açıklamalarını okuyarak çok rahat kandırılabilirsiniz.Bu benimde başıma gelmişti.En çok dikkatimi çeken oyunu almıştım.Sonuç tam bir fiyaskoydu.Gerçekte oyunun kapak ve screen shut ları okadar iyiydiki içimden iyibir oyun buldum demiştim. İşte LEVEL'ın yeri bu noktada çok önemli.Çünkü bize bir oyunun kapağından anlaşılan bilgiden çok daha fazlasını veriyor.Bizi yanlış oyun almaktan kurtarıyosunuz.Gerçi korsan oyun alanlar için bu pek mühim değil. 35-40$ lık bir oyunu onda bir fiyatına alıp beğenmeyip yeni bir oyun almak pek tuzluya mal olmuyor onlara. Ama bir oyuna 35-40$ verip beğenmeyip tekrar aynı fiyatı verebilecek Türkiye genelinde pek fazla kişi yok.Bu yüzden LEVEL'ın bizlere verdikleri bilgiler cebinden tekrardan 35-40$ çıkarıp veremeyecek bizler için çok önemli.Bu işin içinde bizlerin ve sizlerin kaç senedir olduğunu bilmiyorum.Ben kendimi bildim bileli hep oyunlar ve dergiler vardır.Daima oynuyoruz,oynuyoruz.Hep oynuyoruz.Bence herkes her oyunun içinde kendinden *bir parça buluyor.*Yada hep hayallerimizde yapmak istediğimiz ama yapamadığımızı yada yapamayacağımız (GTA3) şeyler buluyoruz.Bilgisayar oyunlarının gençler üstünde olumsuz etkileyebilecek öğeler var,tavsiye etmiyoruz diyorlar.Ben buna inanmıyorum, biraz doğruluk payı olsada insan zaten gta3 teki gibi elinde bir roketatarla caddede terör estirmek istemez.Oyunda zaten eğlenmek için bunları yapar.Zaten insan oyun oynarken hiçbirşeyi gerçekteki gibi algılamaz,düşünerek hareket etmez.Ezmek üzere olduğun adam zaten poligon yumağından ibarettir. Kimse neden oyun oynadığını açıklayamaz.Kimse neden bir oyun için sabahladığını bilmez.Ama kimsede bir oyun için sabahladığından,sınava çalışamadığından,beyninin sulandığından şikayetçi değildir.Teknoloji gelişir,bilgisayarlar eskir yenileri alınır.Bunların hepsi daha çok oyun ve yine oyun için yapılır.Zaten herşey bir oyundur.HAYAT OYUNDAN İBARETTİR!!! Herkese SEVGİLER!

Emre Gökberk

Evet, bu aylık bu kadar. Başlıklar mektuplarınızı cevaplarken dinlediğim çeşitli Rock bestelerinin isimleridir. Malmsteen, WASP, Motorhead, Black Sabbath, vs. Yazın bize.

LEVEL 08/2002



Level CD'de...

Operation Na Pali

En çok oynanan multiplayer FPS'lerden biri olan Unreal Tournament'ı single player oynamak istiyorsanız, doğru CD'desiniz (olmadı ama olsun). Unreal Tournament için yapılmış en iyi single player mod'lardan biri olan Operation Na Pali, Unreal ve Unreal Tournament'a oranla çok fazla yenilik içeriyor. Bu yeniliklerden ilki, Kingpin'de olduğu gibi yanınıza adam alıp onlarla beraber savaşabilmeniz. Diğer bir yenilikse uzay gemisi gibi araçları kullanabiliyor olmanız. Bunların yanında oyunda Unreal'dan daha fazla adventure materyalleri bulunuyor. Mesela bir kapıyı açmak için, o kapının şifresini kitaptan okumanız gerekiyor. Mod'daki silahlar ve etkileri de tamamen farklı. Kısacası, Operation Na Pali başlı başına single-player bir oyun. Eğer Unreal fanatiğiyseniz, bu mod'u da çok seveceksiniz. Mod'u, Unreal Tournament'ın kurulu olduğu dizinden System klasörünün altına kurun. Daha sonra Unreal Tournament'i normal olarak başlatıp menüdeki Single Player seçeneğinden Operation Na Pali'yi başlatabilirsiniz.



Syberia

Uzun zamandır beklediğimiz Syberia en sonunda demosuyla karşımıza çıktı. Avukat Kate Walker'ın Universal Toy Company'i devralmasıyla başlayan olayları konu alan Syberia; grafik, ses ve atmosfer açısından son zamanlarda yapılmış en iyi adventure oyunlarından biri. Syberia'nın kontrolleriyse klasik icon-adventure oyunlarından farklı değil. Kate'i yalnızca mouse'la rahatlıkla kontrol edebiliyorsunuz. Oyunun grafikleri oldukça detaylı ve etkileyici tasarlanmış. Özellikle ara videolar oyunun atmosferini katlıyor. Oyundaki bulmacalar ise oldukça zor sayılır. Hemen hemen oyundaki herkesle konuşmanız gerekiyor. Adventure oyunlarını seviyorsanız, bu demoyu mutlaka oynayın.



MotoGP

Yepyeni ve de yuvarlak tekerlekli motosikletlerle oynanan (eşkenar beşgen tekerlekli motosikletler de olabilir) bir yarış oyunu... MotoGP'de 500cc'lik motorlarla yarışıyorsunuz. Oyunda LeMans (Fransa) ve Philip Island (Australia) gibi gerçekleriyle birebir olarak aynı tasarlanan 10'dan fazla yol bulunuyor, ancak demo versiyonunda sadece bir yolda yarışabiliyorsunuz. Oyunun yapay zekası oldukça gerçekçi. Mesela yarış sırasında rakipleriniz yolunu kesiyor ve sizi yoldan çıkartmaya çalışıyor. MotoGP'nin grafikleriyse oldukça detaylı ve etkileyici. Özellikle motosiklet modellemeleri çok gerçekçi yapılmış. MotoGP, nereden bakarsanız bakın şimdiye kadar oynadığımız en iyi motosiklet yarışı. Bunun nedeniyse, oyunun size hız hissini tam anlamıyla verebilmesi. Hızlandığınız zamanki blur efektine çok iyi bakın. Oyun hız hissinin yanında grafikleriyle ve kontrolleriyle de bekleneni veriyor. Hemen CD'ye yumulabilirsiniz.



Demolar

Duke Nukem Manhattan Project

Duke Nukem Forever'i beklerken çıldıranlar için, 3D Realms tarafından farklı bir firmaya yaptırılan DN: Manhattan Project, hiç hesapta olmayan bir başarı yakaladı. Eğer hala oynamadıysanız, hemen demoyu kurun ve bu müthiş aksiyon oyunundan siz de payınıza düşeni alın.

Dynomite

Konsollarda anlamsızca popüler olan zeka/beceri oyunu Puzzle Bubble'ın PC için geliştirilmiş ve oldukça süslenmiş versiyonu.

Imperium Galactica 3

İlk iki oyunu müthiş popüler olan uzay/koloni stratejisinin üçüncü versiyonu. Grafik kalitesi konusunda bayağı ilerleme kaydedilmiş.

Moto GP

Uzun zamandan beri gördüğümüz en gerçekçi, en güzel grafikli motorsiklet yarış oyunu. Tam sürümünün elimize geçmesi için sabırsızlanıyoruz.

Mummy Maze

Pop Cap'ten öğrenmesi kolay, ustalaşması zor, oldukça da eğlenceli yeni bir zeka/beceri oyunu. Mumya sizi yakalamadan piramitten çıkmanız gerekiyor.

Seven Seas

Hayat biter Pop Cap'in oyunları bitmez... Seven Seas de müthiş basit, ama bir o kadar da oynaması zevkli ve bağımlılık yaratıcı bir oyun.

Syberia

Ve işte, uzunca bir süredir dergide bahsettiğimiz müthiş adventure oyununun demosu. Bu ay incelediğimiz Syberia, son yollarda elimize geçen en başarolo adventure oyunlarından.

LEVEL CS Turnuvası Finallerinden Demolar

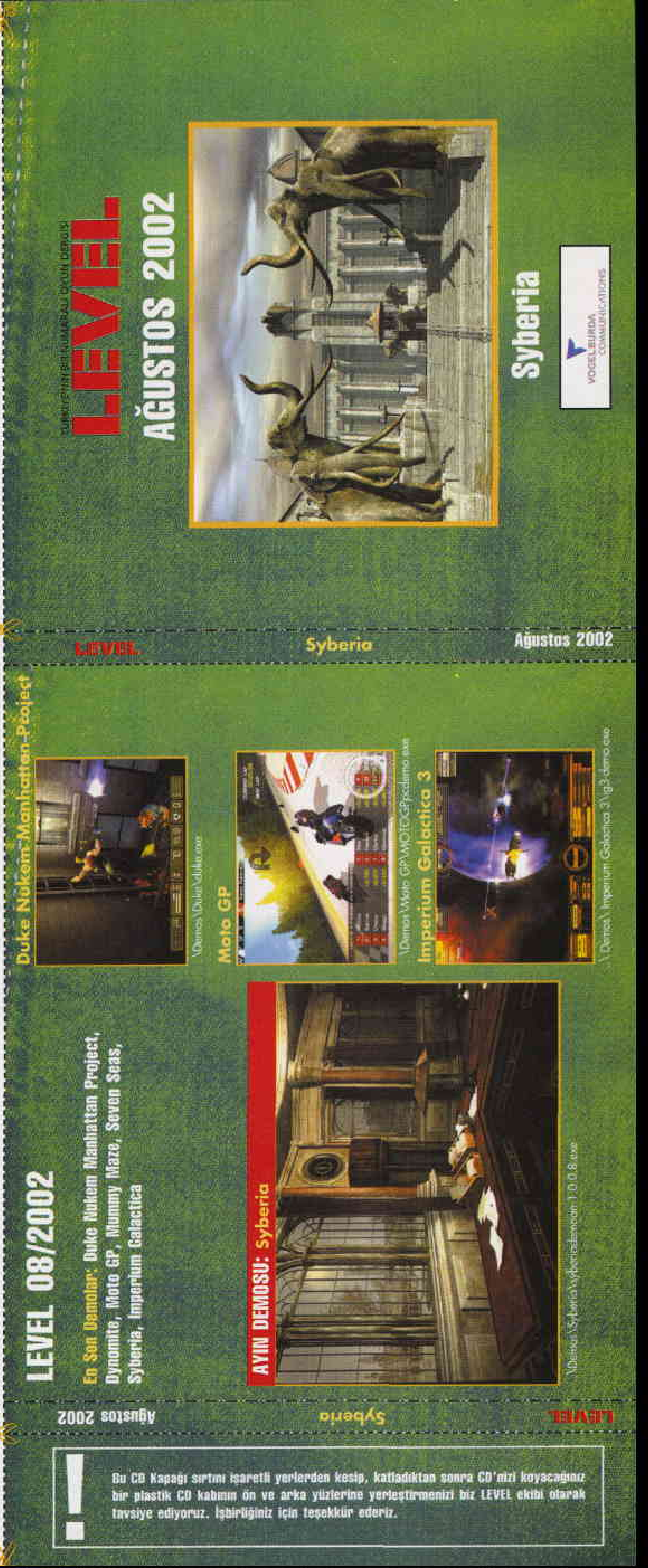
Birinci olan takımın CPL Avrupa'da ülkemizi temsil edeceği büyük turnuva sonuçlandı. "Gelemedim, izleyemedim" diye üzülmenize gerek yok. Final haftasından seçtiğimiz 250 MB'a yakın maçın demolarını bu ayki CD'mizin \Extra\LvL Turnuva Demolari klasöründe bulabilirsiniz. Yukarıdaki "BENI OKU" düğmesine tıklayıp demoları nasıl izleyeceğinizi öğrenebilirsiniz.

Origami!

Sağdaki şey, dostlarım, elinize bir adet makas alıp işaretli yerlerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabinde katladığınızda, şirin bir CD *kapağı haline* gelecektir. Boş bir plastik kapağın içine ön ve arka yüz olacak şekilde hazırladığımız bu kapak, değerli Level CD'lerinizi bundan sonra kaybetmemenizi ve içeriğini bir çırpıda görmenizi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, göreceksiniz.
Ama burada denenmişi var?!?

Yerin dibine girdik

Level CD'sinin ücra köşelerinden birinde, Level Underground diye minik bir klasör var. Sizden ve bizden birçok şeyin bir araya gelip dansettiği bu yere siz de katkıda bulunmak istiyorsunuz biliyoruz... O halde bizimle ve bütün Level'cılarla paylaşmak istediğiniz 500 KB'ı geçmeyen yazı, resim ve bilimumlarınızı underground@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiklerinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakın eklemeyin, adınızın eserinizin yanında yazılmasını istiyorsanız o başka tabii.



Modifikasyonlar \Modifikasyonlar\..
Operation NaPali .... ModNapali\napali.exe

Demolar \Demos\..
Duke Nukem .... Duke\Duke.exe
Dynomite .... Dynomite\Dynomite.exe
Moto GP .... Moto GP\MOTOGPpcdemo.exe
Mummy Maze .... Mummy Maze\MummyMaze.exe
Seven Seas .... Seven Seas\SevenSeas.exe
Syberia .... Syberia\syberiademo_1.0.0.exe
Imperium Galactica 3 .... Imperium Galactica 3\ig3-demo.exe

Videolar \Movies\..
Doom 3 .... Doom3.avi
Driver driver3.avi
Earth & Beyond .... eab.avi
Matrix Reloaded .... Matrix.avi
Metal Gear Solid 2 Substance mgs2s.avi
Lord of the Rings: Two Towers .... twotowers.avi

Extra \Extra\..
Neverwinter Nights Modülleri .... Neverwinter Nights\
Yuri Revenge Haritaları .... C&C Red Alert 2 Yuri Revenge\
Turnuva Demoları .... LV Turnuva Demoları\

Yama Dosyaları \Updates\..
Gore .... Gore\Gore_v147.exe
GTA 3 .... GTA 3\gta3patch.exe
Morrowind .... Morrowind\Morrowind_v110605.exe
Unreal Tournament .... Unreal Tournament\UTPatch436.exe
Zoo Tycoon .... Zoo Tycoon\ztpatch.exe

+oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.
Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.
Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.
Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldığından, bu videoları seyredebilmeniz için bilgisayarınızda DivX encoder'ının kurulu olması gerekiyor. DivX encoder'ı CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.
2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'ın bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.
3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırmalısınız. Böylece gereken codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilik Media Player'a entegre edilecektir.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.
Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

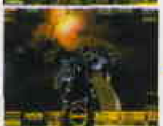
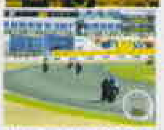
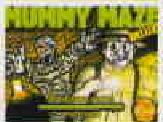
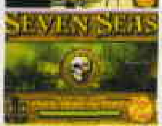
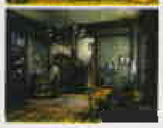
VIDEOLAR
Doom 3
Driver 3
Earth & Beyond
MGS 2 Substance
Matrix Reloaded
Lotr: Two Towers

UPDATE
Gore v1.47
GTA 3 v1.1
Morrowind v1.1.0605
Neverwinter Nights v1.06&v1.18
Unreal Tournament ;v4.36
Zoo Tycoon v10.9

* * * * *

C&C Yuri's Revenge icin 8 yeni harita
Red Alert 2: Yuri's Revenge için olan bu haritalar, genel olarak multiplayer oyunlarda kullanılmak için yapılmış. Ama Skirmish görevlerinde de kullanabilirsiniz.



OYUN DEMOLARI

Duke Nukem Manhattan Project
Dynomite
Imperium Galactica 3
Moto GP
Mummy Maze
Seven Seas
Syberia

YAMA DOSYALARI

Gore v1.47
GTA 3 v1.1
Morrowind v1.1.0605
Neverwinter Nights v1.06&v1.18
Unreal Tournament ;v4.36
Zoo Tycoon v10.9

VIDEOLAR

Doom 3
Driver 3
Earth & Beyond
MGS 2 Substance
Matrix Reloaded
Lotr: Two Towers

EKSTRA

Neverwinter Nights için 4 yeni modül
C&C Yuri's Revenge icin 8 yeni harita
LEVEL CS Turnuvası Finallerinden Demolar

Not: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorununuzu levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

EYLÜL

Delikanlı Ordular Destanı 3.0

Counter Strike'ın izinden gidip, Valve tarafından resmi olarak desteklenmeye başlanan Day of Defeat'in 3.0 versiyonunu gelecek ayki CD'mizde bulacaksınız. Counter Strike'dan sonra en çok oynanan ikinci Half Life modifikasyonu olan Day of Defeat, neredeyse parayla satılan benzerleri kadar (mesela Medal of Honor: Allied Assault) iyi grafiklere sahip. Türkiye'de de başta Sanane.com ve AGSZone olmak üzere saygın birçok oyun sunucusunda da kendine yer edinmiş olan Day of Defeat'in son versiyonunu, 150 MB'lık DoD 3.0'ı Eylül LevelCD'sinde bulabilirsiniz.

Ayrıca, Star Wars sevenlere de bir sürprizimiz olacak gelecek ayki CD'mizde. Merakla beklemeye başlasanız iyi olur.







Fahrenheit

"Lucas Kane New York'lu bir vatandaştır. Ama bir gece, her zaman gittiği restorantta akşam yemeğini yerken, anlamsız bir şekilde transa geçer, tuvalete girer ve karşısına çıkan ilk adamı öldürür. Üstelik bunu bir seremoni haline getirir, karmaşık bir seri katil gibi. Cinayetten sonra kendine geldiğinde kanlar içinde, kurbanının üstünde oturuyordur. Hayatı tamamen değişmiştir artık. Bir katildir."

Nomad Soul'un yaratıcılarından, aksiyon ve adventure türlerinde çığır açacak müthiş bir oyun geliyor. Fahrenheit'la ilgili hiçbir yerde bulamayacağınız bilgiler, gelecek ay Level'da.







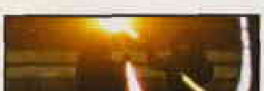


Rainbow Six: Raven Shield

Tom Clancy, CIA danışmanlığından yazarlığa, oradan da oyun yapımcılığına atlayan dünyadaki tek insan. Ve en başarılı olduğu şey ise, gerçekçi askeri simulasyonlar yapmak. Tartışmasız bir şekilde tüm zamanların en iyi yakın çatışma simulasyonu olan Rainbow Six'in son versiyonu Raven Shield da bu başarı halkasına eklenmek üzere. E3 fuarında Sinan ve Tuğbek tarafından "Kesinlikle fuarın en iyi oyunu" seçilen Raven Shield hakkında bilmek isteyeceğiniz her şey gelecek ay açıklanıyor.

STARWARS DELİLERİNE ÖZEL

Sürpriz...





TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Genel Yayın Koordinatörü
Gökhan Sungurtekin gsgokhan@chip.com.tr
Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
Sinan Akkol sakkol@level.com.tr
Yazı İşleri Müdürü
Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri
Burak Akmenek burak@level.com.tr
Fırat Akyıldız firat@level.com.tr
Kadir Tuztaş ktuztas@chip.com.tr
M. Berker Güngör gberker@level.com.tr
Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr
LEVEL web Sitesi
Selçuk İslamoğlu sislamoglu@level.com.tr
Serbest Yazarlar
Ali Güngör gali@level.com.tr
Batu Hergünsel batuher@level.com.tr
Can Kor can@level.com.tr
Emin Barış megaemin@level.com.tr
Eser Güven eser@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu gokhah@level.com.tr
Güven Çatak guven@level.com.tr
Korcan Meydan gorcanabi@sektor8.com
Onur Bayram onur@level.com.tr
Serkan Ayan serkan@level.com.tr

Grafik Tasarım
Didem İncesağır didem@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:
level@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem
Finans Müdürü Aylin Aldemir
Halka İlişkiler Müdürü Özlem Cenker
Pazarlama Sorumlusu Aytan Çar
Abone Bölümü Satış Müdürü Aslı Bozyayla
Abone Servisi Aytan Akgüre, Ebru Cicek
Dağıtım Müdürü Cem Cenker
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan
VOGEL Medya Yayımcılık A.Ş.
Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin

VOGEL MEDYA YAYIMCILIK REKLAM GRUBU
Satış Müdürü:
Gülcan Bayraktar gulcanb@vogel.com.tr
Pazarlama Müdürü
Güler Okumuş eguler@vogel.com.tr
Reklam Müdürü
Yeliz Koyun kyeliz@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri
Aynur Kına aynur@vogel.com.tr

Renk Ayrımı-Film Çıkış ve Baskı
ASIR Matbaacılık Ltd. Şti. Tel:(212) 283 84 38
Dağıtım: BİRYAY A.Ş.
VOGEL Medya Yayımcılık A.Ş.:
Piyalepaşa Bulvarı Zincirlikuyu Cad. Ün İş Merkezi
231/3 Kasımpaşa/İstanbul
Telefon: (212) 297 17 24 (pbx)
Faks: (212) 297 17 33
Abone Faks: (212) 238 73 43
Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26
Abone Web Adresi: http://abone.vogel.com.tr
Web Adresi: http://www.chip.com.tr

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS